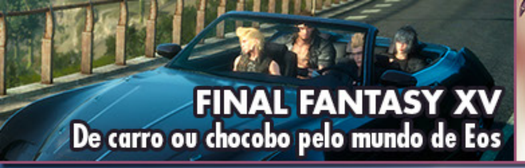


FINAL FANTASY XV
De carro ou chocobo pelo mundo de Eos

DICAS DE MESTRE
Desta vez, criando novos talentos

GABINETE DE SALADINO
Templários cegos e zumbificados!

MONSTER CHEFE
Ladrões de sonhos de outro mundo!

AVENTURA SOLO
O clássico *O Guerreiro e o Dragão*

BRASIL DRAGÃO

EDIÇÃO 116

CONTO
METAMORFOSES EM ARTON

QUADRINHOS
A PRIMEIRA MISSÃO DE UM CADETE

RESENHAS
ASSASSIN'S CREED • SWORD ART ONLINE • RESIDENT EVIL

A SAGA DE LEDD

O GUERREIRO SEM MEMÓRIA, O MAGO CARECA E A LADINA COM SANGUE DE DRAGÃO ESTÃO DE VOLTA!

LEDD
A saga continua!

DICAS DE MESTRE
Desta vez, criando novos talentos

GABINETE DE SALADINO
Templários cegos e zumbificados!

MONSTER CHEFE
Ladrões de sonhos de outro mundo!

AVENTURA SOLO
O clássico *O Guerreiro e o Dragão*

BRASIL DRAGÃO

ANO 13 • EDIÇÃO 116

MAIS DE 2.500 ASSINANTES NO APOIA.SE

CONTO
METAMORFOSES EM ARTON

QUADRINHOS
A PRIMEIRA MISSÃO DE UM CADETE

RESENHAS
ASSASSIN'S CREED • SWORD ART ONLINE • RESIDENT EVIL

FINAL FANTASY XV

ARMAS ANCESTRAIS, CULINÁRIA E EXPLOSÕES NO NOVO EPISÓDIO DA SAGA MAIS ÉPICA DOS GAMES!

SISTEMÁTICA

Sempre confessei para todo mundo: não gosto de regras no RPG. A parte dos numerinhos. Decorar como funciona aquela perícia ou quanto terei no meu atributo principal daqui a quinze níveis. Não me atrai.

Mas não gostar é diferente de não admitir a importância. E as regras *são* importantes. Elas transformam o RPG em algo funcional e reproduzível. Sem um sistema, o que sobra é uma forma livre de se contar histórias coletivamente — o que não é errado, mas arranca a marretadas o "G" de RPG, como meus parceiros de editoria gostam de dizer quando conversamos. Não é menos digno se apaixonar e se dedicar ao RPG justamente para encontrar mecânicas que se adequem a um conjunto de fatores, cenário ou proposta, como fazem tantos autores *indie* por aí.

Isso posto, temos tentado aqui na *DB* trazer o máximo de pluralidade. Há um esforço consciente — para a surpresa de alguns, tenho certeza — em abordar não só os sistemas da casa, mas outros da preferência dos leitores e que façam parte do dia a dia dos jogadores atuais.

Acredito que nunca houve tantos sistemas disponíveis aos RPGistas brasileiros como atualmente, e isso nos possibilita a fazer algo que não podíamos fazer na encarnação anterior da revista: escolher apenas o mais indicado para cada adaptação e matéria.

Antigamente, éramos praticamente obrigados a fazer quase tudo para a trindade *GURPS/Vampiro/D&D*, às vezes precisando forçar um pouco as regras para que o conteúdo coubesse. Hoje, temos um cardápio do qual escolher.

Não é nossa missão ou dever ressuscitar sistemas que foram esquecidos por suas próprias editoras ou manter vivos os que recebem pouco apoio, mas se o seu conjunto de regras favorito ainda não apareceu por aqui, tenha paciência.

Talvez só não tenha chegado a hora certa ainda.

J.M. TREVISAN

ESTA EDIÇÃO É DEDICADA À MEMÓRIA DE EDUARDO HENRIQUE DA CUNHA PIRES 2009 - 2017

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Diretor Geral
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Gustavo "Calamis" Brauner

Colaboradores
Textos: Álvaro "Jamil" Freitas, Alexandre "Lancaster" Soares, Bruno "BURP" Schlatter, Davide Di Benedetto, Eduardo Caetano, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leandropug, Marlon "Armagedon" Teske, Thiago Rosa Shinken

Arte: Adriano Loyola, Eudetenis, Leonel Domingos, Lobo Borges, Sandro "Zambi" Zamboni

Fundo de tela: Lobo Borges

Edição do podcast: Ramon Mineiro

Mapa de batalha: Marco Morte

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Gustavo Brauner

APOIA.se

Dragão Brasil é © 2016-17 Jambô Editora. Todos os direitos reservados.

4 Notícias do Bardo
Anúncios de novidades que virão.

6 Pergaminhos dos Leitores
O Paladino original?

10 Resenhas
Residente Evil VII, Assassins's Creed e *SAO*.

14 Dicas de Mestre
Já criamos a raça. Agora, é a vez dos talentos!

24 Rogue One, parte 2
Fichas dos personagens. Sim, inclusive *dele*.

34 Toolbox
Virando a trama, virando o jogo.

40 Gazeta do Reinado
BOMBA: uma nova nação no Reinado!

42 Steven Universe, parte 2
Sim, fichas!

54 Caverna do Saber
Honre suas palavras (e sua ficha de personagem)!

60 Conto
Arton, um mundo de mudanças.

70 Mestre da Masmorra
Voltando aos primórdios: criando mundos.

74 Final Fantasy XV
Pegue a espada, entre no carro e vá... cozinhar.

82 Gabinete de Saladino
Templários, zumbis e cegos. Imagina o ND?

86 Chefe de Fase
Ele demorou, mas agora vai comer seus PJs.

90 Tesouros Ancestrais
Cavaleiro contra dragão. Mais clássico, impossível.

98 Monster Chefe
Vindo de outro mundo... Para roubar seus sonhos!

102 Ledd
Adaptação para comemorar a volta do mangá.

116 Lado B do RPG
Undying — o indie chegou ao *Vampiro*!

118 Quadrinhos
É sua primeira missão. E ele não vai desistir.

122 Amigos de Klunc
Conheça os aventureiros e conselheiros da *DB*!

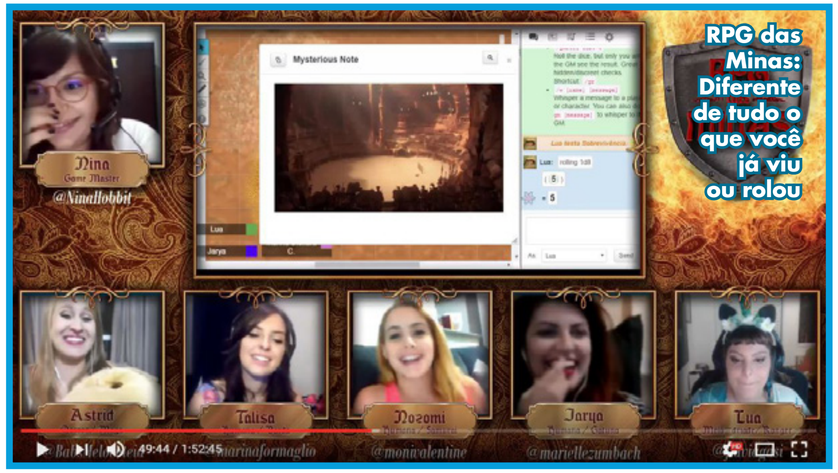
A CAPA

LEDD, com arte de **Lobo Borges** e roteiro de **J.M. Trevisan**, é o primeiro mangá de longa duração baseado em *Tormenta* desde o sucesso *Holy Avenger*.

A capa deste mês, desenhada e colorida pelo artista da série, marca a volta das aventuras de Drikka, Ledd e Ripp e a primeira aparição das fichas dos três (além do soldado Barba Branca) para *Tormenta RPG* e *Tormenta Alpha*.

Notícias do Bardo

Mais programas no canal da Dragão e novidades da Jambô no horizonte!



O Dragão e as Minas

O canal da *Dragão Brasil* acaba de fechar uma contratação histórica! Agora o *RPG das Minas* faz parte da nossa programação permanente!

Todas as quartas-feiras, às 21h, **Flávia Gasi**, **Nina Hobbit**, **Marina Formaglio**, **Mari Zumbach**, **Babs** e convidadas detonam o mundo de Arton em aventuras além de qualquer compreensão. Tudo isso cem por cento ao vivo, junto com a galera do chat.

O calendário de exibições você encontra **no canal da Dragão na Twitch**. Aproveite para assinar o canal e receber benefícios em todos os programas. Se você perdeu as transmissões anteriores, **pode tirar o atraso direto no YouTube**!

Bem-vindas, Minas!

Novidades Jambônicas

O ano começou e com ele, a promessa de um novo período de aventuras e leituras instigantes. E a **Jambô Editora** já está com a iniciativa rolada e pronta para atacar! A partir do dia **24 de fevereiro**, teremos uma sequência de novidades que vão deixar os leitores salivando! Veja a lista de datas e não esqueça de passar na **página do Facebook** da Jambô para conferir cada uma delas!

- **Dia 24/02:** NOVIDADE DE RPG!
- **Dia 01/03:** NOVIDADE DE HQ!
- **Dia 08/03:** NOVIDADE DE LITERATURA!
- **Dia 15/03:** CRONOGRAMA DE LANÇAMENTOS DE 2017!

A miniatura que você quiser

Está rolando o financiamento coletivo do projeto **Hero Maker** no *Catarse*. São miniaturas customizadas para uso em jogos de fantasia medieval, permitindo que você ajuste a aparência para ficar mais parecida com o seu personagem.

Para o alto...

Depois de muitos atrasos, finalmente saiu pela *Redbox* a versão brasileira de ***Icons***. Esse jogo de **Steve Kenson** (***Mutantes & Malfeitores***) é um RPG de super-heróis com foco na ação rápida de desenhos animados como *Liga da Justiça Sem Limites*. O jogo é baseado em *Fate* e a versão nacional conta com um monte de arte exclusiva!

...e avante!

Enquanto isso, na gringa, está rolando um financiamento coletivo para o RPG oficial de **Wearing the Cape**. Essa série de romances retrata uma visão realista das consequências de super-poderes, mas todo mundo ainda usa capas e *collants* por um algum motivo. O jogo também é baseado em *Fate*.

Sessão da Tarde

Tantos anos depois do lançamento do filme *A Princesa Prometida*, ainda há quem lembre desse clássico de capa e espada: são os RPGistas que insistem em fazer *swashbucklers* chamados Inigo Montoya!

Deve ser por isso que a *Toy Vault Inc.* anunciou um RPG usando o sistema *FUDGE* (que serviu de base para *Fate*) escrito por **Steffan O'Sullivan** (que além de *FUDGE* trabalhou com *GURPS*).

As famosas frases de efeito do filme parecem aspectos perfeitos, então ficamos na torcida para que façam parte do jogo!

Bateu saudade? Você pode ver A *Princesa Prometida* na **Netflix** enquanto espera notícias de uma versão em português.

Travessias

O excelente RPG nacional *Travessias*, do *Lampião Game Studio* e da *Aster Editora*, é sobre personagens no limite, os tocados.

Seres meio-fera, eles não pertencem nem a um mundo nem a outro. É um jogo sobre compartilhar histórias, sobre desapegar do seu personagem, sobre um senso de comunidade na mesa de jogo. Enquanto os tocados são meio humanos e meio feras, quem está sentado na mesa é meio jogador e meio narrador.

As **versões digitais** em epub, mobi e pdf são completamente grátis. Se você quiser o livro impresso, porém, está rolando uma campanha de **financiamento coletivo** no *Catarse*.

Corre lá!

Selvageria devastadora

Unindo dois dos produtos da *Retropunk* mais queridos pelo público, o RPG *Terra Devastada e Selvagem* sai esse mês para os financiadores.

O jogo mistura o apocalipse zumbi de *Terra Devastada* com o sistema rápido, divertido e furioso de *Savage Worlds*.

Se você quiser experimentar o cenário único de *Terra Devastada* e gastar uns benes pra explodir zumbis, está aí a sua chance.

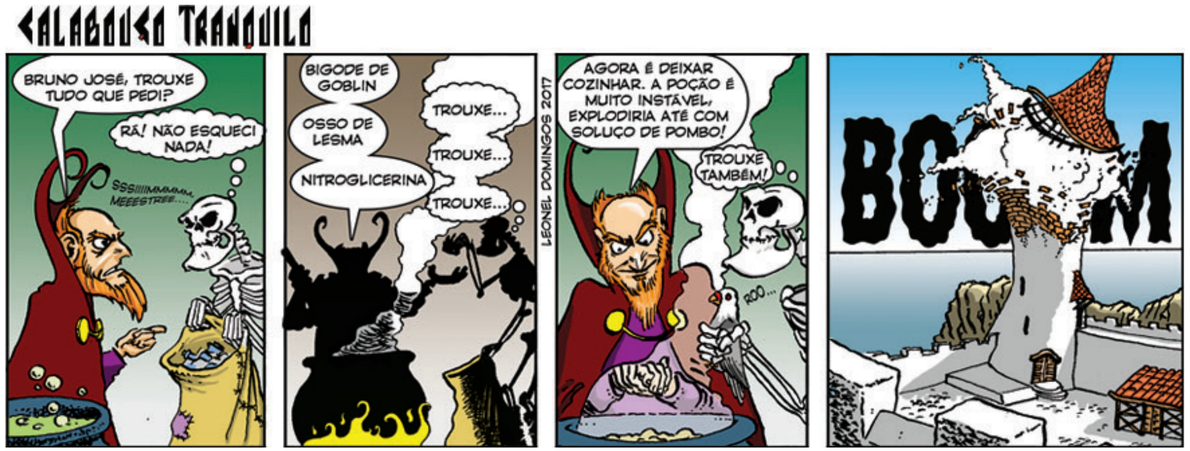
Os últimos serão os primeiros

A *Ordem dos Últimos* é um novo módulo para *Dungeon World*, em que os jogadores encarnam membros de uma ordem de cavalaria que protege uma população em fuga. Depois de um cataclisma rola um êxodo, forçando os cavaleiros a proteger os sobreviventes e servir como um raio de esperança pra essa galera sofrida.

Soou parecido com *Banner Saga*? Pois esta é a principal influência desse módulo, que traz seis novas classes, com movimentos próprios e fichas personalizadas. Na *Secular Games*, os últimos serão os primeiros. Confira **aqui**.

A sessão Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias! Clique abaixo e visite o site!

RPG notícias



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Saudações dos deuses maiores, menores e médios, estimados apoiadores da nova DRAGÃO BRASIL! Aqui estou novamente, o primeiro e único Paladino, pronto a solucionar suas dúvidas. Pois vamos a elas e...

Ok, não sou o único paladino. Tem uns trocentos outros por aí. Paladina, Antipaladino, Chibi, Neko, Galante, Draco, Magi... já perdi a conta. Mas eu sou o PRIMEIRO, isso sim!

— Primeiro paladino, hein? Isso ainda veremos, hein? Hein?

— Opa! Quem é?

Bons Tempos

Olá a todos! É emocionante escrever novamente para os Pergaminhos da DRAGÃO BRASIL, revista que colecionei por anos, desde a número 1, de 1994. Sou RPGista "das antigas" e me lembro com muito carinho dos anos que curti esse hobby com amigos. Passamos pelo D&D da Grow, pelo AD&D, Vampiro, Lobisomem, D&D 3ª Edição e por aí vai. Muitas aventuras e personagens inesquecíveis, que fortaleceram a amizade de um grupo que, apesar das vicissitudes da vida, ainda se mantém unido. E muito disso se deve justamente à DB, a qual eu aguardava com ansiedade, todos os meses, na ânsia de levar suas novidades para a mesa de jogo.

Hoje meu grupo não joga mais, é verdade. Passamos a trabalhar, casamos, tivemos filhos... de vez em quando, algum boardgame moderno, que não demandam muito tempo para preparar e jogar. E durante essas rápidas e esparsas jogatinas as lembranças retornam, lembranças de um tempo bom, quando tudo parecia mais simples.

Por isso, só posso agradecer à equipe da DRAGÃO BRASIL por fazer parte desse tempo, e ajudar a proporcionar tantas e tão boas lembranças. Através do RPG, forjei minhas mais duradouras amizades, conheci a minha esposa (que me atura há 16 anos!) e aprendi muito. Muito obrigado, mesmo. E que essa nova encarnação da revista faça com que muitos jogadores construam suas próprias amizades, relacionamentos e lembranças.

Vida longa e próspera à DRAGÃO BRASIL!

Fabio Nunes Assunção

Saudações, Fabio! Sim, foram realmente bons tempos! Nosso muito obrigado por acompanhar nosso trabalho desde aquela época e...

— NOSSO trabalho, hein? Quem você acha que fazia o trabalho, hein, jovenzinho?

— Mas quem... quem é você, tio?

— EXATAMENTE, hein?

Paladinos Malignos

Olá, nobre Paladino que todos os meses vem trazer vosso amplo conhecimento para saciar nossa sede de saber. Creio que pelo imenso saber que esse nobre Guerreiro Sagrado possui, deva ser um servo de Tanna-Toh.

Quero criar um paladino Caótico e Maligno. Tenho um histórico consistente para explicar o motivo: ele combate o mal por conhecer os horrores que ele próprio é capaz de causar.

Minhas perguntas: é possível usar o talento Alma Livre para ter um Paladino Caótico e Maligno? Sendo possível, que deus aceitaria um paladino dessa tendência? E como ficaria seu código de conduta? Como um paladino CM se portaria?

Douglas Bueno, o Paladino Malvado

Prepare-se, Douglas, pois as notícias não são boas. São malignas.

O talento Alma Livre, visto no acessório ***Guia da Trilogia***, permite ignorar pré-requisitos de tendência de classes. Funciona para outras classes, funciona para bárbaros Leais e monges Caóticos. Mas, para um paladino, ser Leal e Bondoso não é apenas um requisito de classe — é muito mais que isso.

Um paladino é um campeão do bem. Esta é sua característica principal. Remova isso, e não será mais um paladino.

Uma das habilidades de classe do paladino é seu Código de Conduta, proibindo um paladino de aceitar companheiros malignos e também executar atos malignos. Um personagem pode agir de forma contrária à sua tendência às vezes, mas não sempre. Nesse caso, precisaria mudar de tendência.

Além disso, a habilidade Devoto também lista os únicos deuses que aceitam paladinos. Nenhum deles é Maligno. A tendência de um devoto deve ser, no máximo, um passo distante da tendência do deus; um personagem CM está dois ou mais passos distante de qualquer dessas divindades. "Um deus Maligno poderia aceitar um paladino Maligno" você imagina. Mas que divindade do mal daria poderes a um paladino para combater o mal?

Mas não se alarme. Você pode ter esse conceito de personagem com uma *raça* maligna, monstruosa. Pense em um paladino lefou, bugbear, finntroll, hobgoblin, orc, sulfure ou troll. Ele conhece o mal, por estar em seu sangue e sua cultura, mas escolheu combatê-lo.

— Bah! Paladinos malignos! Onde já se viu? No meu tempo, o mestre teria lançado 1d4 no olho desse abusado, hein?

— "No meu tempo"? EU estou aqui desde o início da DRAGÃO BRASIL!

— Com esse jeitão de Cartoon Network? Vá jogar algum videogame, moleque, hein?

MashinCop

Saudações, Paladino! Bom revê-lo, especialmente em um único pedaço!

Uma dúvida atormenta minha mente: os mashin, apresentados na DB 115 (excelente matéria!), são inspirados em personagens que foram humanos, salvos ou modificados com tecnologia biônica. Entretanto, o resultado final é uma raça de construtos, sem a possibilidade desse passado.

Estou usando um personagem com esse histórico (salvo da morte pela tecnologia, estilo RoboCop), sem mudar as regras da raça. Mas queria uma posição oficial: seres de outras raças se tornam mashin? Se sim, como aplicar à raça existente? Se não, o que motivou a exclusão desta possibilidade?

Leonardo "Dunncan" Rezende, Barueri/SP

Saudações, Leonardo. Verdade, a raça mashin tem inspiração em personagens da ficção científica que eram humanos e foram transformados em ciborgues. Essa opção até existe em ***Tormenta Alpha***, a versão 3D&T de Arton.

Mas, como explicado nas Dicas de Mestre, resolvemos fugir do clichê. Produzir uma raça de construtos com características únicas, com sua própria psicologia — que será descrita mais profundamente no futuro. Se fossem apenas humanos aprimorados, isso se perderia. Claro que isso não o impede de adotar um histórico diferente para seu personagem, se o mestre assim autorizar.

— Samurais robôs, hein? Que outras porcarias inventaram enquanto estive fora, hein?

— Vem cá, tiozinho, qual é a desse chapéu chinês? Tem a ver com o Império de Jade?

Dragões e Deuses

Salve Palada, Paladina, Antipaladino e outros 459 crias do Paladino pelo mundo. Orgulho imenso em fazer parte da volta triunfal da Dragão. Que venham mais 100 edições!

1) *Uma de minhas partes favoritas no* lore *de Arton são os dragões-reis. Tão poderosos que chegam a ser deuses menores e medem meio quilômetro! Mas, infelizmente, sabemos pouco sobre eles. Teremos mais material a respeito? Ou até um abalo nas estruturas, como dragões mais poderosos tomando seus lugares?*

2) *Os deuses maiores de Arton sempre foram muito "duros", representando apenas um conceito — exceto Valkaria, claro. Sempre tiveram intenção de fazê-los assim, ou essa ideia foi adotada mais tarde?*

Koliam, o Pistoleiro Vesgo

1) Koliam, os dragões-reis tiveram participação importante na ***Trilogia da Tormenta***, a maior saga literária no mundo de Arton. Por isso, eles aparecem detalhadamente descritos no acessório ***Guia da Trilogia***.

2) Fizemos os deuses de Tormenta semelhantes aos *greater gods* do jogo *Advanced Dungeons & Dragons*. Nessa antiga versão

de D&D os deuses eram realmente rígidos, presos a suas áreas de influência — que na verdade são variadas. Por exemplo, o deus do sol Azgher é também deus do dia, vigilância, proteção, fogo, luz e povos do deserto.

— Os antigos deuses, hein? Sim, eram deuses durões de verdade, hein? Só paladinos humanos, hein? Só clérigos com armas que não derramam sangue, hein?

— Clérigos que não...? Mas isso é regra da PRIMEIRA EDIÇÃO!

— Primeira, hein? E teve outras, hein?

Regras e Regras

Caro Paladino da DB, espero que este pergaminho o encontre bem. Há muito eu e meus colegas aventureiros somos assombrados por dúvidas sobre as regras dos tomos de Tormenta RPG. *Nós, do* ***Fórum****, debatemos diariamente sobre tais imbróglios e chegamos a alguns consensos pela interpretação da regra escrita. Infelizmente, nem sempre conseguimos encontrar uma solução para nossos dilemas:*

1) *Um druida em Forma Selvagem se transforma em um animal, correto? Neste caso, pode ser um animal totalmente exótico, com chifres, penas, cabeça de leopardo, patas de ganso e etc, certo? Pois bem, o animal deve ser incapaz de falar? Porque é dito que "suas estatísticas não mudam", e sabemos que idiomas são uma estatística do personagem.*

2) *Se o personagem sabe usar somente armaduras leves, mas recebe uma armadura média de mitral (considerada leve, portanto), poderá usá-la?*

3) *O golpe Aparar Ataque Corpo-a-Corpo e o talento Aparar podem bloquear manobras de combate como derrubar, separar...?*

4) *Sprite e qareen cumprem os requisitos de Wynna para seguir suas Obrigações & Restrições. Isso significa que nenhuma das duas raças pode adquirir a classe de prestígio Renegado Tribal?*

Aldred C. Maedoc III

1) Aldred, druidas em Forma Selvagem transformam-se em animais — de tipos assombrosos, mas ainda animais. Pelas regras, animais sempre têm Inteligência 1 ou 2. Ser capaz de falar exige Int 3 ou mais. Falar não é uma característica animal e, portanto, não ocorre na Forma Selvagem. O druida pode, contudo, *compreender* os idiomas em suas estatísticas.

2) Sim, ele poderá usar a armadura.

3) Quando o atacante tenta uma manobra de combate, ele e o alvo fazem testes de manobra (jogadas de ataque corpo-a-corpo). O melhor resultado diz se a manobra foi bem-sucedida ou não. O teste de manobra é, justamente, sua tentativa de aparar a manobra do adversário. Não é preciso ter o talento Aparar ou a manobra Aparar Ataque Corpo-a-Corpo (presente no ***Manual do Combate***), mas você pode usá-los se quiser (por exemplo, se tem algum bônus em Aparar).

4) O Renegado Tribal, classe de prestígio existente no ***Manual do Arcano***, vem de uma raça ou cultura que odeia magia. As raças qareen e sprite (***Manual das Raças***) são mágicas, já nascem capazes de conjurar. Não poderiam pertencer a tais culturas e, portanto, não podem adotar essa classe.

— As regras eram mais simples no meu tempo, hein? Bastava um livrinho de sessenta páginas, hein? Agora são livrões e livrões e...

— Chega disso, tio! Pensa que pode chegar aqui como se fosse o fundador da revista? Agora eu quero saber, QUEM É VOCÊ?!

— Quem sou eu, hein? Você sabe muito bem, fica me chamando de tio, tio, hein?

— Tio... TIO PALADA?!

— Hein? Que foi, hein?

LENDAS LENDÁRIAS

Destinado

A tripulação do capitão meio-orc Garougar explorava ruínas em uma ilha deserta. Durante um combate, Kuro, o homem-gato swashbuckler, foi morto por um monstro -arraia. Derrotada a criatura, o druida usa magia de reencarnação para devolver Kuro à vida, mas agora elfo.

De volta às ruínas, o grupo encontra uma marid (gênio da água) prisioneira em um poço mágico. Em troca da liberdade, ela oferece um desejo a cada um. Enquanto os companheiros pedem grandes poderes e riquezas, Kuro apenas deseja voltar a ser povo-gato.

Na câmara seguinte, uma patrulha de ciclopes. Kuro toma a dianteira. Recebe um golpe de machado. Crítico.

Mais tarde, Kuro abre os olhos novamente, desta vez como meio-elfo...

Caio César Viel

Sem SOMBRA de Dúvida

Contratado para escoltar uma caravana, o ladino decide que vai seguir viagem furtivamente, ESCONDIDO NAS SOMBRAS. NO DESERTO.

— Me mantenho longe — justifica.

— A caravana está sendo atacada por bandidos.

— Eu OBSERVO.

Caravana saqueada, todos mortos. Nosso pior ladino.

Lourenço Vilar

Maga Empoderada

O grupo enfrentava cultistas de Leen em uma tumba, quando a maga Leona lança uma bola de fogo e grita:

— E AGORA, SEUS M$&#£$, SEUS FILHOS DA P#$&?!!

Diantes dos olhares incrédulos de todos, a jogadora Mari responde:

— Uai! Dracônico antigo, eu sei falar!

Thiago Freitas, Brasília/DF

• • • • • • • • • • •

Ao invadir o Grêmio dos Médicos Monstros e ativar o alarme, o grupo contratado para investigar "em segredo e discrição absolutas" percebe a movimentação de guardas próximos.

— Vamos ficar bem quietinhos aqui. Devem estar atrás de outros *invasores.*

Amanda Mattos Della Lucia

• • • • • • • • • • •

Street Fighter RPG. *A luta termina em empate. O personagem jogador sai sob vaias.*

— Deveria treinar mais, Dirk — diz seu empresário. — Você entrou em pânico.

— CLARO QUE ENTREI EM PÂNICO! O CARA VIROU ÁGUA! ACHA ISSO NORMAL?!

Odmir Fortes

• • • • • • • • • • •

— Quem ficou cuidando do navio? — pergunto, enquanto voltamos ao porto.

— Tudo bem, Pirillo ficou de guarda.

— Pirillo? Mas ele não é...?

Voltamos correndo para encontrar o cais vazio e, sentando em um caixote, o pirata gordo e CEGO — gritando que ninguém deveria chegar perto.

Breno Fernandes

• • • • • • • • • • •

"Vocês giram a maçaneta e porta abre."

— O mestre, após o grupo gastar cinco magias em uma porta destrancada.

Greendel, Engenhoqueiro Goblin e Devoto de Tannah-Toh

• • • • • • • • • • •

Fugindo de lobos no meio da noite, dois aventureiros sobem em uma árvore. Após algum tempo, um deles desce e investiga.

— PODE DESCER, NÃO VEJO NADA — ele grita bem alto para o colega.

Harley Lucas Gonçalves

• • • • • • • • • • •

"Pela última vez, ele NÃO SABE de nenhum ritual necromântico!"

— O mestre para o druida que estava há 40 minutos interrogando um rato.

Elórium, ranger elfo com fobia de baratas

• • • • • • • • • • •

O ladrão se adianta para investigar uma clareira. O mestre se apressa em descrever a cena. Ele aponta para o próprio nariz e diz:

— Tu vê um barulho de carne assada.

Possidônio Cunha, Fortaleza/CE

Resident Evil VII

O mal à casa torna

Vamos se honestos? Talvez a maior surpresa desta resenha seja sua própria existência. Até pouco tempo atrás era bem difícil imaginar que alguém se daria ao trabalho de analisar um sétimo *Resident Evil* a sério em 2017, principalmente se a gente levar em conta as últimas encarnações do game.

É provavel que o bom senso tenha tentado enterrar a franquia quando **Chris Redfield, seu heróis mais icônico, fez uma rocha digna dos desenhos animados do Papa Léguas, rolar na base da porrada em *RE5*.**

Mas o tempo passou, e alguém dentro da Capcom se tocou que não havia mais para onde ir na trajetória de ação crescente e desenfreada que a série havia se enfiado. Era hora de voltar às raízes. E embora exista mérito nisso, faz parte também do ciclo natural do entrenimento moderno: criar uma fórmula, ampliá-la até a enésima potência, transformar em outra coisa, explorar até secar e então retornar às origens.

O fato é que a missão de *Resident Evil 7: Biohazard* (PC, XBOX, PS4), parece mesmo ser tomar de volta para si o posto de referência máxima do gênero *survival horror*. E não surpreende que a série tenha aprendido com iniciativas de produtoras mais modestas. Ao deixar de lado a tradicional câmera em terceira pessoal em prol da visão em primeira pessoa, *RE7* evoca ecos de jogos como *Penumbra*, *Amnesia*, *SOMA*, *Outlast* e, principalmente, *P.T.* (a demo do que seria *Silent Hills*, um reboot comandado por **Guilhermo Del Toro** e **Hideo Kojima**, mas cancelado pela *Konami*).

A diferença, mais uma vez, remete ao distante jogo que deu origem à série: sobrevivência. Em games modernos similares, há uma ênfase na impotência do protagonista frente ao perigo. É melhor se esconder do que enfrentar o monstro. Encará-lo de frente na maior parte das vezes significa a morte. Não em *RE7*. Como declarou **Masachika Kawata**, produtor do jogo, **em entrevista ao site *Venture Beat***, "É um game ainda centrado no medo e na habilidade de superá-lo". Aí entram elementos familiares, como as ervas de cura, armas e administração de recursos como munição em um inventário de espaço limitado.

O protagonista é Ethan, um cara que recebe uma mensagem da esposa desaparecida há três anos, vai atrás dela numa casa decrépita nos pântanos da Louisiana — porque afinal de contas, quem nunca? — e acaba caindo nas garras de uma família de desajustados.

Daí para frente as desgraças se acumulam: mutilação, canibalismo, aparições, monstros e sustos, intensificados pelos gráficos realistas, pela estética de filme de terror *indie* claustrofóbico e pela possibilidade de jogar usando o *Playstation VR* (a opção é temporariamente exclusiva do console da *Sony*).

O resultado é um game competente, que supera as expectativas (que eram baixas, é verdade) e pavimenta o caminho para um futuro bastante promissor.

J.M. TREVISAN

Assassin's Creed

Assassinando o cinema, mas trazendo esperança

Quando um diretor habilidoso se reúne com duas estrelas de nível do Oscar e um roteirista que adaptou Shakespeare de maneira competente para a telona, o que se espera é nada menos que um bom filme.

Quando o time acima é composto por **Justin Kurzel**, **Michael Fassbender**, **Marion Cottilard** e **Adam Arkapaw**, as expectativas se tornam ainda mais altas. Adicione um elenco de apoio do nível de **Jeremy Irons**, **Brendan Gleeson**, **Charlotte Rampling** e **Michael K. Williams**, e o Oscar parece uma possibilidade. A única forma de um *dream team* desses dar errado é adaptando um game para o cinema. Infelizmente, esta equipe de astros estava por trás de *Assassin's Creed*, primeira adaptação da aclamada franquia dos consoles para o cinema.

O enredo acompanha a luta entre os Assassinos, que lutam pela paz e pelo livre arbítrio, e os Templários, que buscam a paz através do controle da humanidade. A série mistura personagens e eventos fictícios com personalidades reais e momentos históricos.

O filme, no entanto, não retrata personagens já conhecidos. Se passa no mesmo universo, mas sua história é original e a proposta é expandir a mitologia da série. *Assassin's Creed* conta a história de Callum (Fassbender), descendente de Aguilar, um Assassino da época da Inquisição Espanhola. De passado violento, Callum é condenado à morte e executado. Ou isso é o que os Templários gostariam que a humanidade acreditasse. Ele é dado oficialmente como morto, mas na verdade é levado para a sede da Fundação Abstergo, onde Sophia Rikkin (Cottilard), membro dos Templários, encabeça pesquisas que buscam encontrar a Maçã do Éden. A Maçã é um artefato que traz a chave para acabar com o livre-arbítrio, o que permitiria aos Templários controlar a humanidade e estabelecer a paz.

Callum é importante porque seu DNA traz "lembranças genéticas" de seu antepassado — e foi exatamente Aguilar quem escondeu a Maçã do Éden há mais de quinhentos anos. Usando o Animus, uma máquina que permite acessar essas lembranças e vivê-las no presente, Sophia e os Templários esperam enfim encontrar o artefato. O que eles não esperam é que Callum torne-se um dos Assassinos depois que suas lembranças são despertadas.

Admito que não sabia nada de *Assassin's Creed* até então. Saí do cinema positivamente surpreendido. Só em casa é que fui ler a respeito da série. Aproveitei e também li várias críticas do filme. Eu já sabia que elas haviam sido negativas; o que eu não esperava era concordar com praticamente todas. *Assassin's Creed* não é um bom filme. É mais uma tentativa fracassada de adaptar games aclamados para o cinema. Mas me divertiu e, mais importante, fez minha cabeça trabalhar e me rendeu boas ideias para RPG. Recomendo como um daqueles filmes ruins, mas que divertem e, principalmente, rendem boas ideias. A esperança é que as próximas adaptações de games tragam elencos de nível parecido com o de *Assassin's Creed*, mas com melhor execução.

GUSTAVO BRAUNER

Sword Art Online

Não é mais o futuro do MMORPG. É o presente.

Dizem que a indústria do anime passa por uma crise de criatividade. Nada novo, tudo já visto antes. *Shingeki no Kyojin — Attack on Titan* e *One Punch Man* são exceção, não a regra. Quando até o infame *Keijo* ganha atenção, as coisas vão mal!

Nesse cenário, uma série que ainda consegue ser interessante e original é *SAO — Sword Art Online*. No futuro próximo, jogos *MMORPG* (só para relembrar: *Massive Multiplayer Online Role Playing Games*) usam aparelhos de realidade virtual capazes de profunda imersão.

Quando o game de fantasia *Sword Art Online* é lançado, dez mil jogadores conectam-se apenas para descobrir que não conseguem mais sair; se forem desconectados, ou morrerem no jogo, morrem também na vida real.

Entra em cena Kazuto "Kirito" Kirigawa, viciado em MMO e também um dos primeiros *beta testers*. Unindo-se a Asuna, outra jogadora de nível alto, o casal se alia a grupos e guildas para vencer os mapas rumo ao último chefe, para que todos se libertem.

Estamos acostumados com mangás virando animações, mas *SAO* surgiu primeiro como uma coleção de *light novels* — romances curtos, raramente excedendo 200 páginas, ilustrados em estilo mangá. Literatura quase inexistente no Brasil, mas popular entre jovens do Japão. Por suas histórias mais longas, ricas e detalhadas (em comparação com mangás), estúdios de animação andam preferindo produzir a partir desses livros, como é o caso de *Fate Zero, No Game No Life, Maoyu, Highschool DxD* e outros.

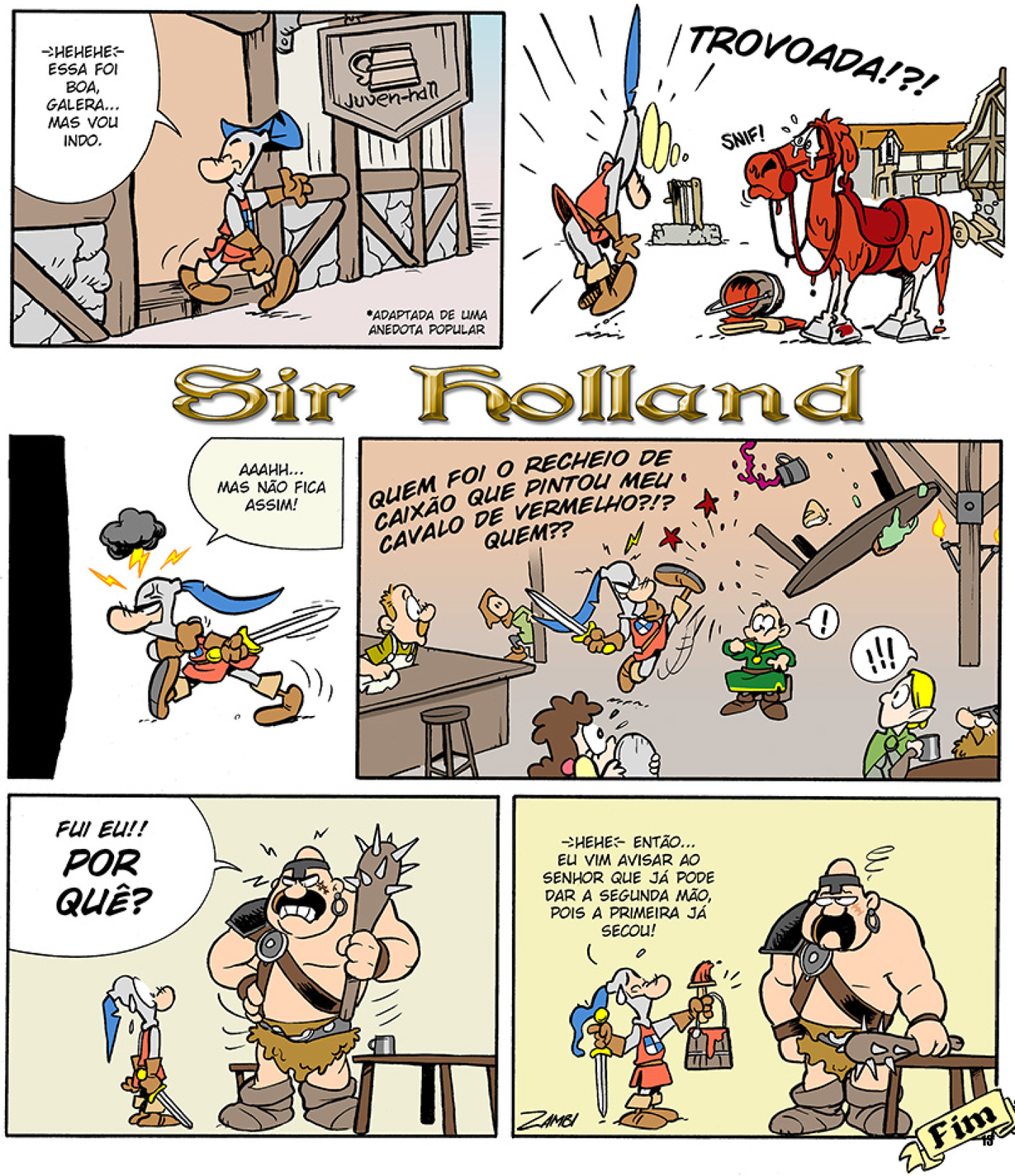
Além de 18 volumes em *light novels*, *SAO* teve 25 episódios de animação, um especial (*SAO Extra Edition*), e quatro games para PlayStation 4, PSP e Vita. A série animada está disponível nos serviços Netflix (não incluindo *Extra Editon*) e Crunchyroll (completa).

SAO não foi realmente a primeira — muito antes, *.Hack//* já misturava anime e games. Mesmo assim, *SAO* tem sido muito elogiada por suas histórias sobre jogos online, focando em mistérios, romances e a psicologia dos jogadores de MMO. Coisas como relacionamentos nos mundos virtuais, identidades ocultas por avatares, comércio de itens, comunidades, torneios, títulos... se você joga, vai se identificar.

Com os óculos VR chegando às lojas, já estamos no futuro imaginado por Reki Kawahara. O novo filme *SAO: Ordinal Scale* também inclui realidade ampliada, misturando RPG e *Pokémon Go*.

E a indústria, carente de ideias, já oferece uma safra de clones sobre jogos online, como *Log Horizon, No Game No Life*, e *Btooom!*

PALADINO



NOVOS TALENTOS

Uma coleção de 21 talentos para a raça mashin, e as ideias que levaram a cada um

A edição anterior trouxe, em Dicas de Mestre, o desenvolvimento passo-a-passo de uma nova raça para *Tormenta RPG*. Eram os mashin, tipo de androide-samurai-monge-ninja nativo de Tamu-ra, o Império de Jade.

A ideia foi bem recebida, e eu prometi desenvolver melhor essa raça. Uma boa forma de fazê-lo é através de talentos.

Os talentos (*feats* no original; traduções melhores seriam "feitos, façanhas") foram introduzidos em *Dungeons & Dragons* no ano 2000, com a 3ª edição do jogo. Personagens ganham talentos em ocasiões especiais — normalmente quando sobem de nível. Escolhidos em uma longa lista, cada talento aprimora alguma habilidade ou oferece uma nova (tipicamente uma manobra de combate, embora existam muitas outras).

Talentos são excelentes para incluir novas habilidades no jogo, sem que nenhum personagem precise adotar outra classe. São também ótimos para customizar o personagem, para torná-lo diferente, único.

Antes, dois guerreiros de 10º nível eram praticamente iguais, diferenciando-se apenas por suas armas e armadura; agora, eles podem ser muito diferentes, escolhendo seus próprios conjuntos de talentos, adotando seus próprios estilos de luta.

Da mesma forma, talentos podem aprimorar raças, podem reforçar suas características mais marcantes. Você deve se lembrar que, por razões de equilíbrio, os mashin não tinham muitos poderes de construtos — se tivessem, seriam fortes demais. Então podemos adicionar esses poderes agora, com talentos.

Antes, vamos relembrar os traços raciais dos mashin:

Traços Raciais

• +2 em duas habilidades à escolha do jogador. Mashin são construídos para adaptar-se à sociedade humana e exercer as tarefas mais variadas.

• Construto. Um mashin não é considerado humano ou humanoide, sendo imune a magias e efeitos que afetam apenas estas criaturas.

• Constituição Nula. Mashin nunca recebem bônus ou penalidades de Constituição (considere +0). Mashin nunca fazem testes de Fortitude, exceto contra efeitos que também afetam objetos.

• Imunidades. Mashin são imunes a atordoamento, fadiga, paralisia, necromancia, sono e veneno. Também não precisam respirar, comer, beber ou dormir (mas um mashin conjurador ainda precisa descansar para recuperar PM).

• Quase Vivo. Diferente de outros construtos, um mashin recupera pontos de vida com descanso (seus elementais internos consertam o dano). Um mashin não é destruído quando chega a 0 PV, seguindo as regras normais para personagens jogadores. Além disso, um mashin também pode ser ressuscitado.

• Sem Cura. Um mashin não recupera pontos de vida com curas mágicas. Ele não está vivo e, portanto, não se beneficia de energia positiva (mas veja abaixo). A perícia Cura (primeiros socorros, cuidado prolongado) também não funciona; use Ofício (Metalurgia) em seu lugar (mesma CD e resultados).

• Cura Elemental. Escolha uma energia (ácido, elétrico, fogo, frio ou sônico). O mashin é imune a dano causado por essa energia, seja natural ou mágica. Além disso, quando exposto a essa energia em forma mágica, o mashin cura PV em quantidade igual à metade do dano normal. Por exemplo, um mashin do fogo que receba uma magia *mãos flamejantes* (dano 2d6) vai curar 1d6 pontos de dano. Fogo normal (como uma tocha) não vai curar esse mashin, embora também não cause dano.

• Visão no Escuro. Um mashin ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão. Mashin enxergam normalmente no escuro, embora apenas em preto e branco.

Talentos Mashin

Arma Implantada

Você tem uma arma implantada no corpo.

Pré-requisitos: mashin.

Benefício: escolha uma arma de corpo-a-corpo ou disparo (não de arremesso) que saiba usar. Você recebe essa arma em versão obra-prima, sem pagar por ela. Essa arma fica recolhida em um compartimento em seu corpo, podendo ser empunhada ou guardada com uma ação livre — por exemplo, uma espada que salta de seu antebraço e fica presa em sua mão. Uma arma implantada não pode ser roubada ou desarmada.

A arma é utilizada de maneira normal (por exemplo, você ainda precisa ter as mãos livres para usá-la). Você pode trocar sua arma implantada por outra com um teste de Ofício (metalurgia) em uma hora (CD 10) ou uma ação completa (CD 20). Apenas armas obra-prima podem ser implantadas.

Especial: você pode ter várias armas implantadas, escolhendo este talento mais vezes.

Robôs com armas implantadas no próprio corpo são clássicos, bem antes do RoboCop e seu coldre dentro da coxa. Além disso, este talento deve poupar incontáveis mashin samurais da frustração de perder sua espada ancestral.

Auxílio de Mira

Alças de mira em seus sistemas óticos ajudam a fazer disparos mortais.

Pré-requisitos: mashin.

Benefício: você recebe +1 em sua margem de ameaça para acertos críticos em ataques à distância (este bônus não é multiplicado por qualquer razão).

Robôs com sinais de mira em seus visores. Quem nunca?

("Este bônus não é multiplicado por qualquer razão"; um alerta necessário para prevenir abusos de jogadores tentando rolar críticos com 15 ou menos!)

Arma Elemental

Você transfere sua energia elemental interna para suas armas.

Pré-requisitos: mashin, Cura Elemental (elétrico, fogo ou frio).

Benefício: com uma ação livre, você pode gastar 1 ponto de vida para transferir parte de sua energia elemental (escolhida para o traço racial Cura Elemental) para suas armas ou ataques desarmados. Suas armas/ataques passam a ser considerados *elétricos, flamejantes ou congelantes* (dano +1d6) durante uma rodada.

Especial: se você tem mais de uma energia válida escolhida para Cura Elemental (através do talento Cura Elemental Adicional), você pode escolher qual energia aplicar às suas armas/ataques.

Quando um construto guerreiro brilha com energia mágica, faz sentido que essa energia seja capaz de representar algum perigo! Este talento é útil para qualquer classe combativa, mas fica especialmente divertido para monges e outros lutadores desarmados.

Arma de Explosão Elemental

Seus acertos críticos explodem o alvo.

Pré-requisitos: mashin, Cura Elemental (elétrico, fogo ou frio), Arma Elemental.

Benefício: como Arma Elemental, mas suas armas/ataques passam a ser considerados *explosão elétrica, explosão flamejante ou explosão congelante* (dano +1d6, +1d10 em críticos para armas com multiplicador de crítico x2, +2d10 para armas x3, +3d10 para armas x4 ou mais).

Pouca coisa é mais satisfatória que rolar um crítico e *explodir* o oponente igual a um vilão de Kamen Rider!

Blindagem Leve

Seu corpo é revestido de blindagem. Seus sistemas críticos têm proteção reforçada.

Pré-requisitos: mashin.

Benefício: você é considerado vestindo uma armadura de couro batido, recebendo CA+3, bônus máximo de Destreza +5, penalidade de armadura –1. Além disso, você tem 25% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.

Espero que os jogadores não imaginem realmente uma armadura de couro batido, mas sim pequenas placas (como ombreiras, joelheiras, cotoveleiras...) em partes específicas.

Blindagem Média

Seu corpo é revestido de mais blindagem. Seus sistemas críticos têm proteção ainda mais reforçada.

Pré-requisitos: Blindagem Leve.

Benefício: você é considerado vestindo uma cota de malha, recebendo CA+5, bônus máximo de Destreza +2, penalidade de armadura –3. Além disso, você tem 75% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.

Da mesma forma, não se trata realmente de uma cota de malha, e sim placas maiores.

Blindagem Pesada

Seu corpo é quase uma fortaleza. Seus sistemas críticos são lacrados em caixas blindadas.

Pré-requisitos: Blindagem Média.

Benefício: você é considerado vestindo uma armadura completa, recebendo CA+8, bônus máximo de Destreza +1, penalidade de armadura –5. Além disso, você é imune a acertos críticos e ataques furtivos.

Talentos que melhoram a classe de armadura para seres blindados. Parece óbvio e simples, mas não é. Por exemplo, no livro básico *Tormenta RPG* já existe o talento Casca Grossa, disponível para todas as raças. Qualquer outro talento cumulativo com ele seria forte demais.

Além disso, se os mashin existem para pertencer a todas as classes, também devem aceitar as limitações dessas classes. Um mashin samurai em armadura pesada faz sentido, ele foi treinado/programado para trajar essa proteção. Mas um mashin monge ou ninja, não — estas classes confiam em agilidade e exigem liberdade de movimentos.

Genji, o ninja ciborgue de *Overwatch* (e inspiração maior para esta raça), é na verdade um dos heróis mais *frágeis* do game; um tiro ou dois, e ele cai! Então, estes talentos não se acumulam com outros que melhoram a CA, mas oferecem armaduras (sem a necessidade de pagar por elas) e ainda protegem contra críticos (lembrando que acertos críticos são frequentes em *Tormenta RPG*). Um bom negócio.

Uma nota sobre acertos críticos. Construtos de *Dungeons & Dragons* eram imunes a sucessos decisivos (e, portanto, imunes ao ataque furtivo do ladino e similares), talvez por não serem criaturas vivas. Em *Tormenta*, decidimos abolir essa imunidade — afinal, um golpe especialmente acurado *pode* causar maior estrago a uma máquina, incapacitando seu motor ou coisa assim. Estes três talentos devolvem aos mashin a antiga imunidade dos construtos.

Campo de Força

Você pode projetar barreiras de energia.

Pré-requisitos: mashin.

Benefício: três vezes por dia, você pode conjurar *escudo arcano*. Além disso, você conjura essa magia como uma ação de movimento (em vez de uma ação padrão).

Mecanicamente, não é um talento muito criativo. Mas robôs capazes de projetar campos de força são uma tradição sci-fi impossível de ignorar.

Camuflagem

Seu revestimento externo pode mudar de cor para combinar com o ambiente.

Pré-requisitos: mashin.

Benefício: ativar ou desativar esta habilidade requer uma ação de movimento. Você é considerado sob efeito da magia *invisibilidade*, recebendo +10 em testes de Furtividade.

Mashin precisam ser bons ninjas. Pouca coisa é mais útil para um ninja ou ladino que a capacidade de ficar invisível — sem esquecer a Major Kusanagi em *Ghost in the Shell*, ou o eterno Ciborg Ninja de *Metal Gear Solid*.

Cura Elemental Adicional

Você é imune a mais uma energia, e também cura-se quando ela é mágica.

Pré-requisitos: mashin.

Benefício: escolha uma energia (ácido, elétrico, fogo, frio ou sônico) que ainda não tenha sido escolhida para Cura Elemental. Agora essa energia também é beneficiada por esse traço racial.

Especial: você pode escolher este talento mais vezes, até o máximo de 5 energias.

Um dos traços raciais mais importantes do mashin é a imunidade a uma forma de energia, e a capacidade de curar-se quando exposto a essa energia em forma mágica. Escolher este talento mais vezes vai facilitar o acesso a cura, e também tornar o personagem *muito* efetivo contra conjuradores e outros seres que confiam em magias de dano.

Defesa Adaptável

Você memoriza os ataques de seus oponentes. Nenhum ataque é eficaz contra você duas vezes.

Pré-requisitos: mashin, Int 15.

Benefício: você recebe +2 em CA e resistências contra ataques e magias iguais (bem-sucedidos ou não) recebidos de um mesmo oponente. Por exemplo, se um mercenário ataca com uma espada curta, e então tenta um novo ataque com a mesma arma, você recebe CA+2 contra esse novo ataque.

Caso o mercenário troque a espada por uma adaga, sua CA fica normal. Da mesma forma, se um mago dispara contra você uma magia *relâmpago*, e depois decide fazê-lo de novo, você recebe +2 em seu teste de Reflexos.

O bônus nunca acaba; *aquele* ataque *daquele* oponente nunca mais vai surpreendê-lo. No entanto, você não recebe esses bônus contra a espada curta de *outro* mercenário ou o *relâmpago* de *outro* mago.

Especial: você pode escolher este talento até três vezes, para um bônus máximo de +6 contra ataques repetidos.

Robôs que aprendem e se adaptam a ataques. Outro clássico.

Robôs de ficção científica são superinteligentes. Mesmo assim, perceba que os mashin não ganharam nenhum outro talento racial para imitar um cérebro computadorizado poderoso. Há um motivo óbvio e um motivo secreto. Motivo óbvio: o mashin existe para ser versátil, para ser eficaz em qualquer carreira, equivalente aos humanos. Torná-los mais inteligentes prejudica esse equilíbrio. Motivo secreto: muito em breve *Tormenta* vai ganhar *outra* raça, mais cerebral, própria para ocupar esse nicho.

Vale uma menção aos Cavaleiros do Zodíaco, que diziam "nenhum ataque funciona com um Cavaleiro duas vezes". Na verdade, funcionava o tempo todo!

Durabilidade

Você não é apenas humano.

Pré-requisitos: mashin.

Benefício: você recebe 20 pontos de vida extras.

Para qualquer outra raça, este talento seria uma apelação infernal. Mas, para o mashin, apenas deixa tudo em seus devidos lugares.

Construtos não recebem pontos de vida adicionais por uma Constituição alta. Devido a esse fato, costumam ter PV abaixo da média para personagens jogadores. Sendo feitos de materiais mais resistentes que a carne, isso não faz muito sentido. Portanto, como explicado no **Manual de Criação de Monstros**, construtos recebem PV adicionais conforme seu tamanho (20 PV para Médio).

Se tantos PV extras estivessem já incluídos nos traços raciais do mashin, a raça seria forte demais. Então você precisa gastar um talento para recebê-los.

Fora de Controle

Quando ameaçado, você entra em modo de combate — aumentando seu poder de luta, mas limitando suas decisões e tornando-o muito perigoso.

Pré-requisitos: mashin.

Benefício: quando você ou qualquer de seus companheiros (incluindo um familiar, companheiro animal ou montaria sagrada) fica em perigo, você recebe +4 em suas jogadas de ataque e dano até que o perigo acabe. Nesse estado, você imediatamente ataca o responsável direto pelo perigo, com suas melhores armas, ataques ou magias. Se houver mais de um responsável, você ataca aquele que lhes causou mais dano. Se não houver responsável óbvio, você ataca *qualquer* criatura que não pertença a seu grupo (normalmente a criatura mais ameaçadora, a critério do mestre). Resistir a esse impulso e *não* atacar exige um teste de Vontade (CD 18) por rodada.

"Perigo" significa qualquer situação em que alguém sofre um ataque (bem-sucedido ou não), fique ferido (qualquer quantidade de PV abaixo de seu total), ou em qualquer condição nociva que reduz sua classe de armadura: amedrontado, atordoado, indefeso, inconsciente (mas não dormindo) e assim por diante.

Robôs que se descontrolam diante de ameaças. A ficção científica pode oferecer dúzias de exemplos.

Este talento pode até parecer vantajoso demais — afinal, alguém que representa perigo para você ou seu grupo *merece* ser atacado. Mas o que acontece, digamos, quando alguém tropeça e cai por acidente? Ou quando, na metrópole lotada, o guarda de milícia empurra seu amigo halfling? Ou quando o verdadeiro atacante está escondido, deixando apenas o inocente mercador à vista? Ou quando o vilão *deveria* ser capturado com vida para que recebam a recompensa?

Mesmo em situações de combate você ficará limitado. Não poderá direcionar seus ataques poderosos contra o necromante — apenas contra os esqueletos que ele controla e atacam o grupo. Será forçado a ignorar o cavaleiro negro bem diante de você para atacar o capanga goblin que acaba de flechar seu colega anão.

Claro, uma vez que você esteja ciente de tais complicações, ficar Fora de Controle pode ser muito divertido!

Gerador Arcano

Seu corpo contém cristais que produzem energia mágica adicional.

Pré-requisitos: mashin, capacidade de conjurar magias.

Benefício: você recupera todos os seus pontos de magia com uma hora de descanso, até 2 vezes por dia.

Normal: conjuradores recuperam todos os seus pontos de magia após oito horas de descanso, apenas 1 vez por dia.

Embora mashin combatentes sejam mais óbvios, esta raça foi concebida como versátil — como os humanos e lefou, podendo pertencer a qualquer classe. Isso inclui bardos, clérigos, druidas, feiticeiros, magos e outros. Precisa, então, ter um ou mais talentos próprios para aprimorar conjuração de magias.

Infinitas Lâminas

Incríveis aparelhos arcanos em seu corpo extraem matérias-primas de outros planos e produzem armas de arremesso.

Pré-requisitos: mashin.

Benefício: escolha entre adagas, *shuriken*, ou outras lâminas de arremesso que saiba usar. Seu corpo produz essas armas em quantidade infinita. As lâminas surgem automaticamente em suas mãos (sacá-las é uma ação livre). Uma vez produzidas, se desfazem em 1 minuto — seus materiais componentes retornam a seus planos de origem. Você ainda deve respeitar os limites de quantas armas pode segurar/usar.

Especial: você pode escolher este talento mais vezes, para armas diferentes.

Especial: este talento *não* produz fogo alquímico, granadas e outros explosivos. Apenas lâminas.

Projéteis ilimitados podem parecer algo desequilibrado em termos de jogo, mas fazem pouca diferença real. Além disso, fica perfeito para Genji e outros ninjas ciborgues que disparam *shuriken* infinitas de dentro dos braços.

Infinita Munição

Incríveis aparelhos arcanos em seu corpo extraem matérias-primas de outros planos e recarregam sua arma.

Pré-requisitos: mashin, Arma Implantada (de disparo).

Benefício: escolha uma arma de disparo (arco, besta, pistola, mosquete...) já selecionada para o talento Arma Implantada. Seu corpo produz munição para essa arma em quantidade infinita (não é necessário recarregá-la).

Especial: você pode escolher este talento mais vezes, para armas diferentes.

Convenhamos, contabilizar munição é chato. Ficar sem ela, mais ainda! Nenhum personagem deveria ser penalizado por fazer aquilo que ele faz melhor. Magos devem conjurar — por isso ganharam muito mais magias a partir de D&D 3ª edição. Então, atiradores devem atirar.

Máquina Divina

Você tem o símbolo sagrado de sua divindade gravado no peito. Ele brilha quando você invoca seus poderes divinos.

Pré-requisitos: mashin, devoto.

Benefício: todas as suas magias e poderes divinos causam ou curam +1 ponto de dano.

Especial: você pode escolher este talento várias vezes. Seus efeitos se acumulam.

Robôs clérigos são uma ideia tão estranha que *precisa* existir em *Tormenta!* Não é a primeira vez que aparecem no cenário — a caixa **Mundo de Arton** apresenta os hellaron, tipo de construtos-sacerdotes a serviço da Igreja de Tanna-Toh. Graças aos mashin, estão agora disponíveis como personagens jogadores, e este talento existe para torná-los ainda mais atraentes.

Máquina Viva

Você tem um laço especial com uma criatura, adquirindo maior afinidade com os seres vivos.

Pré-requisitos: mashin.

Benefício: escolha uma criatura viva. Pode ser outro personagem jogador, um NPC (ou PdM), um parceiro (pelo talento Liderança) ou mesmo um animal (familiar, companheiro animal, montaria sagrada).

Enquanto a criatura escolhida estiver perto (até 3m), você pode se beneficiar de energia positiva e receber curas mágicas. No entanto, em você, magias e poderes de cura têm seu efeito reduzido à metade (arredonde para cima).

Normal: mashin não recuperam PV com magias de cura.

Há muitas histórias sobre robôs que criam laços com crianças ou animais, tornando-se assim mais humanos. Para um exemplo recente, veja **O Último Bastion**.

"Mas por que as curas mágicas só funcionam pela metade?". Um talento que suaviza uma fraqueza racial pode ser bom — mas um talento que remove *completamente* uma fraqueza, não. Personagens precisam de pontos fracos.

Obra de Arte

Todos os mashin são maravilhas da arte tamuraniana, mas você é ainda mais magnífico. Nenhuma criatura inteligente deixa de admirar-se com sua beleza.

Pré-requisitos: mashin, Car 13.

Benefício: você recebe +2 em testes de Atuação e Diplomacia.

Talentos são ótimos para destacar algum aspecto da raça que ainda não aparecia em mecânicas de jogo. O texto descritivo dos mashin explica que são belos, são criações de artesãos lendários — mas nada disso consta em seus traços raciais, em regras. Este talento reforça essa característica, também sendo útil para bardos, ladinos e outros personagens sociais.

Reconfiguração

Você pode mudar para uma forma com poderes diferentes.

Pré-requisitos: mashin.

Benefício: você pode adotar uma segunda configuração com outras capacidades. Em termos de jogo, você tem uma segunda ficha de personagem com um conjunto diferente de talentos. Não mudam sua raça, classe, valores de habilidade, pontos de vida, pontos de magia, magias conhecidas, tendência ou equipamento — *apenas* talentos.

Mudar de forma exige uma ação completa. Ambas as formas devem possuir este talento.

DICAS DE MESTRE

Um mashin não é um mecha. Não é capaz de qualquer transformação muito radical, como virar um veículo ou animal (isto é, um mashin druida até poderia...). Mas é razoável que consiga, por exemplo, reconfigurar sua blindagem, ou equipar-se com armas diferentes.

Usado com inteligência, este talento é excelente. Mesmo sem mudar de classe, seu mashin ladino/ninja poderia escolher entre um "modo de combate" (com melhores armas e blindagem) e um "modo furtivo" (com Camuflagem e similares).

Visão Térmica

Você enxerga o calor.

Pré-requisitos: visão no escuro.

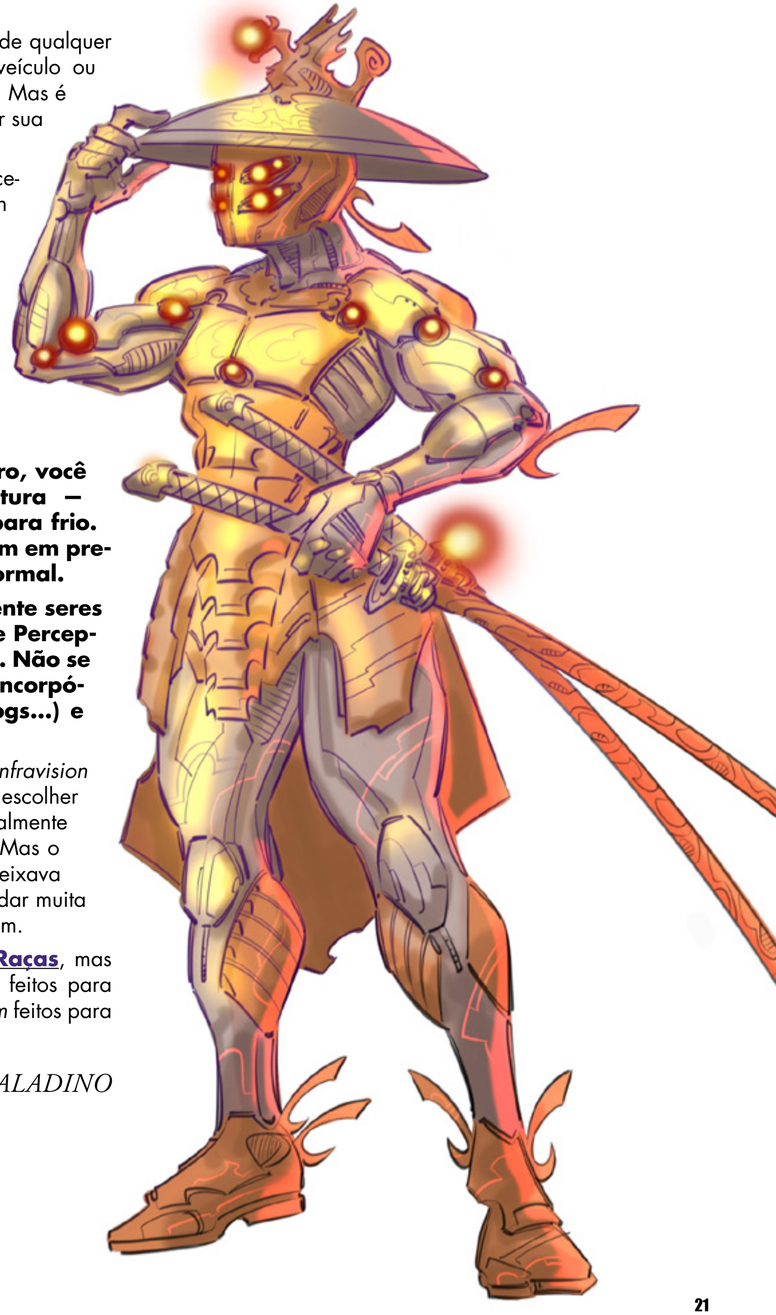
Benefício: além de enxergar no escuro, você pode distinguir extremos de temperatura — alaranjado brilhante para calor, preto para frio. Itens em temperatura ambiente aparecem em preto e branco, como na visão no escuro normal.

Graça a isso você enxerga normalmente seres vivos invisíveis e recebe +8 em testes de Percepção para enxergar seres vivos no escuro. Não se aplica a mortos-vivos, construtos, seres incorpóreos, seres de sangue frio (nagahs, trogs...) e outras criaturas a critério do mestre.

A habilidade de ver no escuro era chamada *infravision* em antigas versões de D&D. O mestre podia escolher se ela permitia apenas ver no escuro, ou realmente enxergar calor, como visão infravermelha real. Mas o *Livro do Mestre* já alertava, esta última versão deixava tudo mais "científico"; em histórias de fantasia, dar muita importância à ciência não costuma funcionar bem.

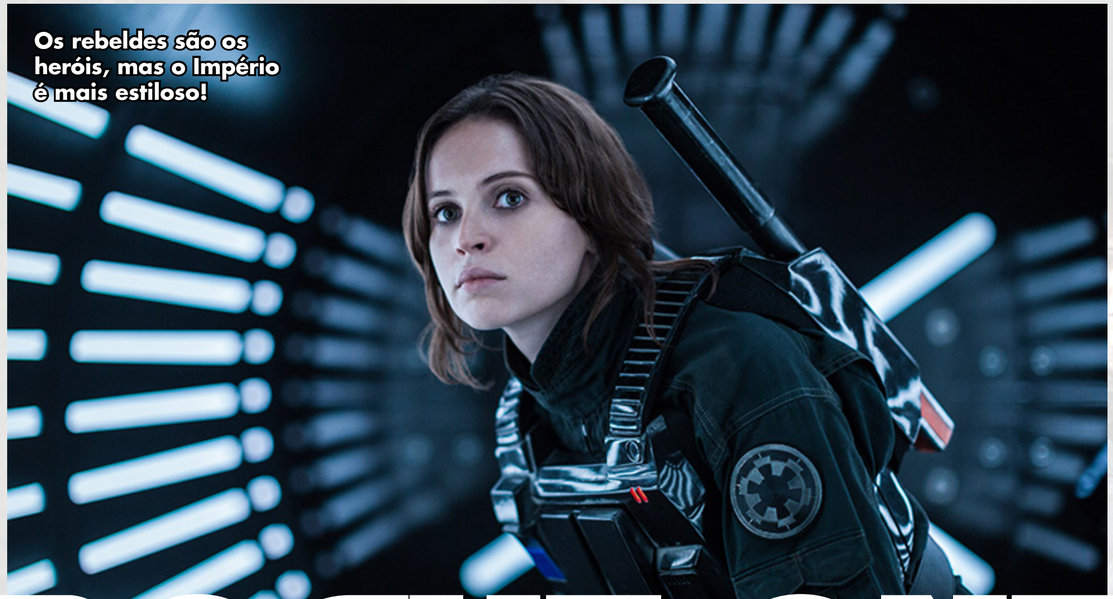
Este talento já aparecia no **Manual das Raças**, mas não resisti a repeti-lo aqui. Mashin não foram feitos para trazer ficção científica até *Tormenta* — mas *foram* feitos para imitar robôs sci-fi. Infravisão combina com eles.

PALADINO



Viva infinitas aventuras com os mundos de RPG da Jambô

Jambô
Livros divertidos



Os rebeldes são os heróis, mas o Império é mais estiloso!

ROGUE ONE
PARTE 2

Primeiro filme derivado de *Star Wars*, *Rogue One* foi um sucesso de público e crítica. Também pudera — sua história mais parece saída de uma mesa de RPG!

Em homenagem a isso (na verdade, porque nossos conselheiros pediram), publicamos uma adaptação de *Rogue One* na edição anterior da *Dragão Brasil*. O que ninguém contava é que a adaptação ia ficar quase do tamanho da Estrela da Morte!

Por isso, dividimos a matéria em duas partes. Na primeira, trouxemos regras para criação de personagens no universo *Star Wars*, com foco no período de *Rogue One*, para *3D&T* e *Mutantes & Malfeitores*.

Agora, é a vez de regras para veículos, dicas de como mestrar e, claro, das fichas dos personagens do filme!

VEÍCULOS

Veículos são parte crucial do universo *Star Wars*. Alguns, como a *Millennium Falcon*, os temíveis veículos terrestres AT-AT e os caças X-Wing, são praticamente tão icônicos quanto os próprios personagens. Estes últimos, inclusive, deram nome a uma série de jogos de computador e a um jogo de miniaturas! Isso sem contar a própria Estrela da Morte...

Uma aventura de *Star Wars* não está completa sem pelo menos uma batalha espacial. Por isso, apresentamos aqui regras para veículos, para *3D&T* e *Mutantes & Malfeitores*.

3D&T

As regras de mechas (***Manual 3D&T Alpha***, página 123) podem ser usadas para outros tipos de veículos.

Basicamente, veículos funcionam como Aliados construtos, com todas as suas habilidades e fraquezas (Imunidades, Reparos, Magia). Todos possuem Habilidade 0 — ou seja, não podem agir sem alguém no controle (veja a seguir, em "Pilotando").

ADQUIRINDO UM VEÍCULO

A vantagem Aliado fornece um veículo da escala Ningen. É possível ter um veículo de uma escala maior pagando mais pontos: por 2 pontos, você pode ter um veículo Sugoi; por 4 pontos, pode ter um veículo Kyodai; por fim, por 8 pontos, você pode ter um veículo Kami. Escalas maiores que Sugoi só estão disponíveis com autorização do mestre.

A seguir estão exemplos de veículos para cada escala.

Ningen: speeder.

Sugoi: AT-ST, AT-AT, TIE Fighter, X-Wing, *Millennium Falcon*.

Kyodai: Corellian Corvette, Imperial Star Destroyer.

Kami: Estrela da Morte.

PILOTANDO

Tripular um veículo exige a perícia Máquinas ou a especialização pilotagem. Manobras de rotina exigem um teste Fácil. Como em um teste Fácil de uma perícia que você tenha o sucesso é automático, você não precisa realmente fazer testes: simplesmente pegue seu veículo e ande/voe por aí com ele.

De acordo com o mestre, as condições de pilotagem podem influenciar nesse teste. Condições ruins, como pilotar em meio a destroços ou dentro de um cinturão de asteroides, podem aumentar a dificuldade do teste para Média, enquanto que condições muito ruins, como pilotar em meio a uma tempestade solar ou perto de um buraco negro, podem aumentar a dificuldade do teste para Difícil.

De acordo com o mestre, um personagem *pode* tripular um veículo sem a especialização, mas além de ter que fazer testes mesmo para manobras rotineiras, sofrerá H–1 em testes de FA e FD.

Para mais regras de veículos e naves espaciais, consulte os suplementos de ***Brigada Ligeira Estelar***, o cenário de ficção científica e robôs gigantes de *3D&T*.

FICHAS

TIE Fighter				**5S**
F0	**H1***	**R1**	**A0**	**PdF2**
5 PVs		**5 PMs**		
Vantagem Única: Construto.				
Vantagens: Voo.				

O caça padrão do Império Galáctico. É uma nave pequena, com poucos recursos — não possui escudos, hyperdrive e nem mesmo suporte vital (o piloto precisa usar um traje selado) — mas também barata, o que permite que seja produzida em grandes quantidades. Por isso, em batalhas espaciais, a estratégia do Império é ganhar pela superioridade numérica.

X-Wing				**13S**
F1	**H2***	**R2**	**A2**	**PdF3**
10 PVs		**10 PMs**		
Vantagem Única: Construto.				
Vantagens: Ataque Especial (torpedos de próton; PdF), Hiperespaço**, Sentidos Especiais (radar), Voo.				

O caça padrão da Aliança Rebelde. É uma ótima nave, com escudos, hyperdrive e armamento superior.

Imperial Star Destroyer				**25K**
F4	**H3***	**R5**	**A4**	**PdF5**
25 PVs		**25 PMs**		
Vantagem Única: Construto.				
Vantagens: Hiperespaço**, Paralisia (raio trator), Sentidos Especiais (radar), Tiro Múltiplo, Voo.				

Temidas por toda Galáxia, estas naves capitais são chamadas de *Star Destroyers* por terem poder suficiente para dominar um sistema solar inteiro.

*Habilidade de um piloto típico. O veículo em si possui H0.

Vantagem nova, descrita no suplemento *Naves Espaciais*, disponível gratuitamente no site da **Jambô.

MUTANTES & MALFEITORES

As regras de veículos de *M&M*, descritas nas páginas 141 a 145 do livro básico, servem bem a uma campanha de *Rogue One*. Mas, para representar a importância dos veículos no universo *Star Wars*, apresentamos algumas regras adicionais.

TAMANHO

Veículos começam com tamanho Médio, e cada aumento em categoria de tamanho custa 1 ponto de poder. Como na regra padrão, o tamanho define os valores básicos de Força e Resistência do veículo, além de seus modificadores de ataque e Defesa. A partir dos valores básicos (Força e Resistência), o jogador monta sua nave, comprando suas características conforme a tabela na página 142 de *M&M*.

Aqui, além disso, o tamanho também define duas estatísticas adicionais: o nível de poder do veículo e sua quantidade de sistemas, explicadas a seguir.

NÍVEL DE PODER

Como na regra padrão de *M&M*. Um personagem dentro de um veículo usa seu próprio Nível de Poder ou o Nível de Poder do veículo, o que for *maior*. Assim, um personagem de NP 6 pilotando um veículo Enorme pode causar dano +11, em vez de seu limite normal de +6 (excetuando-se trocas). Claro, isso considerando que o veículo possua armas que causem dano +11.

Enquanto o bônus de dano é definido pelas armas da nave, o bônus de ataque é definido pelo personagem fazendo o ataque. Veículos podem fazer trocas, como o normal. Por fim, lembre-se de aplicar os modificadores de ataque e defesa!

Por exemplo: um X-Wing (veículo Enorme, NP 8) poderia fazer uma troca de –3 de ataque por +3 de dano. Assim, seu limite de ataque seria +8 e seu limite de dano seria +14. Um personagem com bônus de ataque +8 pilotando esse X-Wing atacaria com +6 (+8, –2 do modificador do tamanho) e causaria +14 de dano.

SISTEMAS

A quantidade de sistemas de um veículo define a quantidade de ações que seus tripulantes podem fazer, ao todo. Um veículo Médio, como uma speeder bike, pode fazer no máximo duas ações (uma de movimento e uma padrão) — pilotar e atirar com um canhão acoplado, por exemplo.

Já um veículo Enorme, como um X-Wing, pode fazer três ações — pilotar, atirar com uma arma da nave e manejar os escudos. Como um único personagem normalmente não pode fazer mais de duas ações por turno, o veículo precisará ter outros tripulantes para aproveitar seu limite máximo de ações — no caso de um X-Wing, além do próprio piloto, um *astromech droid*.

Assim, o que deixa um veículo grande muito poderoso não é só causar muito dano com cada disparo, mas sim fazer vários disparos por rodada. Isso representa o fato de que essas naves capitais podiam destruir várias naves menores ao mesmo tempo.

Tamanho do veículo	NP	Sistemas	Força	Resistência	Modificador de Atq/Def	Exemplo
Médio	5	2	10	5	+0	Speeder Bike
Grande	8	2	20	8	–1	AT-ST, Landspeeder, TIE Fighter
Enorme	11	3	30	11	–2	X-Wing, Lambda Class Shuttle
Descomunal	14	4	40	14	–4	AT-AT, Corellian YT-1300, Sandcrawler
Colossal	17	6	50	17	–8	Corellian Corvette
Incrível	20	8	60	20	–12	Imperial Star Destroyer

JYN ERSO

Também conhecida pelos codinomes Lianna Hallik, Tanith Pontha e Kestrel Dawn, Jyn Erso é uma soldada e criminosa. Ao longo dos eventos de *Rogue One*, se torna sargento da Aliança Rebelde, onde tem papel crucial na missão para roubar os planos da Estrela da Morte.

Jyn é filha de Galen Erso, um cientista imperial. Ela passou o início de sua infância em Coruscant, mas quando seu pai decidiu parar de trabalhar para o Império e fugiu para o distante mundo de Lah'mu, Jyn foi junto. Quando Galen foi capturado pelo Império, Jyn se escondeu, e foi adotada pelo rebelde Saw Gerrera.

Com Gerrera, Jyn começou seu treinamento. Tornou-se uma agente capaz dentro da célula radical de Gerrera, mas foi abandonada por ele aos dezesseis anos. Forçada a sobreviver sozinha, Jyn aprendeu novas habilidades, incluindo luta corpo-a-corpo.

Jyn não se importa com a causa rebelde e quer apenas viver em paz. Mas, filha do criador da arma suprema do Império, está destinada a ter um papel decisivo na história da Galáxia.

Jyn Erso					NP 6
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+3	+2	+2	+0	+2
13	16	14	14	11	14
Resistência	Fortitude		Reflexo		Vontade
+6	+7		+8		+5

Perícias: Acrobacia +13, Arte da Fuga +13, Blefar +12, Computadores +6, Conhecimento (ciências) +6, Conhecimento (manha) +10, Conhecimento (tática) +8, Desarmar Dispositivo +10, Disfarce +12, Escalar +11, Furtividade +13, Intimidar +6, Intuir Intenção +4, Nadar +5, Notar +10, Obter Informação +8, Pilotar +7, Procurar +8, Sobrevivência +4.

Feitos: Ação em Movimento, Alvo Esquivo, Ataque Furtivo, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Bem Relacionado, Desafio (finta rápida) (pode fazer uma finta como ação de movimento sem penalidade no teste de Blefar), Equipamento 2, Especialização em Ataque (desarmado), Esquiva Fabulosa (audição), Iniciativa Aprimorada 2, Inspirar, Operar Veículos (caças, transportes), Primeiro Sangue (+2 em rolagens de dano contra oponentes desprevenidos), Rolamento Defensivo 4, Saque Rápido, Sensitiva da Força, Tiro Preciso, Usar Armas (arcaicas, energéticas).

Equipamento: pistola blaster.

Combate: Ataque +6 (corpo-a-corpo e à distância), +8 (desarmado), Dano +1 (desarmado), +5 (pistola blaster), Defesa 16 (13 desprevenido), Iniciativa +11.

Habilidades 20 + Perícias 31 + Feitos 26 + Combate 24 + Salvamentos 15 = 116 PP.

Jyn Erso				18N
F1	H4	R3	A0	PdF2
15 PVs		15 PMs		

Kit: Criminoso (Blefar, Segunda Chance).

Vantagens: Contatos, Energia Extra, Identidade Alternativa, Poder Oculto; Crime, Máquinas.

"Sou rebelde, mas por algum motivo gosto mesmo é do uniforme imperial!"

"Quais são nossas chances, Kay?"
"Não sei, mas se sobrevivermos, vamos ganhar *muito* XP!"

CASSIAN ANDOR

Um agente de inteligência com experiência de combate de campo, Cassian Andor ocupa o posto de capitão da Aliança Rebelde. Comprometido com suas ordens, pragmático e experiente, Cassian normalmente é quieto e reservado — traços que adquiriu devido a sua vivência na guerra.

Tendo lutado contra o Império desde seu surgimento, Cassian já é um veterano de diversas missões. Endurecido, não hesita antes de fazer atos moralmente questionáveis, desde que sejam necessários para o cumprimento de suas ordens.

Cassian Andor				18N
F0	H4	R2	A0	PdF3
10 PVs		10 PMs		

Kit: Agente Rebelde (ataque furtivo, despistar).

Vantagens: Invisibilidade, Patrono, Tiro Carregável; Investigação, Máquinas.

K-2SO

K-2SO, ou simplesmente Kay, é um droide de segurança modelo KX. Fabricado para uso do Império Galáctico, Kay foi encontrado pelo rebelde Cassian Andor, que o reprogramou para servir a Aliança Rebelde.

Embora droides KX normalmente sejam máquinas sem emoção, um erro durante a reprogramação de K-2SO fez com que ele desenvolvesse uma personalidade autoconsciente. Kay é sarcástico, cínico e independente, a ponto de desobedecer ordens de Cassian se discordar delas — e ainda xingá-lo por ter dado ordens ruins! Apesar disso, o droide considera Cassian um amigo, e é fiel a ele.

K-2SO				17N
F2	H2	R2	A2	PdF2
20 PVs		10 PMs		

Vantagem Única: Dróide*.

Vantagens: Memória Expandida, Pontos de Vida Extras; Ciência, Máquinas.

Cassian Andor					NP 6
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+2	+2	+1	+1	+1
11	15	14	13	12	12
Resistência	Fortitude	Reflexo	Vontade		
+6	+7	+7	+4		

Perícias: Acrobacia +10, Arte da Fuga +10, Blefar +11, Conhecimento (manha) +7, Conhecimento (tática) +9, Desarmar Dispositivo +11, Disfarce +11, Escalar +10, Furtividade +12, Intuir Intenção +9, Investigar +7, Notar +11, Obter Informação +11, Pilotar +8, Procurar +9.

Feitos: Alvo Esquivo, Ataque Furtivo, Ataque Poderoso, Bem Informado, Benefício (hierarquia), Contatos, Equipamento 6, Crítico Aprimorado (pistola blaster), Esquiva Fabulosa (audição), Ferramentas Improvisadas, Foco em Ataque (à distância) 2, Iniciativa Aprimorada, Mira Aprimorada, Operar Veículos (caças, transportes), Rolamento Defensivo 4, Saque Rápido, Tiro Preciso, Usar Armas (energéticas).

Equipamento: pistola blaster, 20 pontos em armas ou equipamentos de espionagem.

Combate: Ataque +4 (corpo-a-corpo), +6 (à distância), Dano +5 (pistola blaster), Defesa 16, Iniciativa +6.

Habilidades 17 + Perícias 31 + Feitos + 28 + Combate 20 + Salvamentos 13 = 109 PP.

K-2SO					NP 6
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+5	+1	+0	+2	+1	–1
20	12	–	14	12	8
Resistência	Fortitude	Reflexo	Vontade		
+8	–	+4	+4		

Perícias: Computadores +12, Desarmar Dispositivo +12, Notar +9, Pilotar +9.

Feitos: Ataque Acurado, Ataque Poderoso, Avaliação, Equipamento 1, Maestria em Perícia (Computadores, Desarmar Dispositivo, Notar, Pilotar), Memória Eidética, Operar Veículos (caças, transportes), Tiro Preciso, Usar Armas (energéticas).

Poderes:
Imunidade 30 (Fortitude)
Proteção 8 (Impenetrável 4)
Supersentidos 3 (rádio, visão no escuro)

Equipamento: pistola blaster.

Combate: Ataque +6 Dano +5 (desarmado), +5 (pistola blaster), Defesa 14 (12 desprevenido), Iniciativa +1.

Habilidades 16 + Perícias 7 + Feitos + 10 + Poderes 45 + Combate 20 + Salvamentos 6 = 120 PP.

"Somos 528 stormtroopers nesta batalha. Com sorte, acertaremos um tiro!"

CHIRRUT ÎMWE

Um dos Guardiões de Whills, uma ordem de monges-guerreiros espirituais que protegem o Templo de Kyber, Chirrut acredita que todos os seres vivos estão conectados pela Força, e é profundamente devotado aos antigos ensinamentos Jedi.

Quando o Império ocupou a lua de Jedha e saqueou o Templo de Kyber em busca de seus cristais, Chirrut foi forçado a viver na rua. Mesmo assim, não abandonou sua crença, e continuou pregando sobre a Força.

Chirrut Îmwe				13N
F3	H4	R3	A0	PdF3
15 PVs		15 PMs		

Kit: Monge da Força (a Força está comigo).

Vantagens: Ataque Múltiplo, Poder Oculto, Sentidos Especiais (audição aguçada, radar, ver o invisível).

Desvantagens: Deficiência Física (cego), Devoção (pregar sobre a Força).

Chirrut Îmwe					NP 6
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+5	+2	+1	+3	+1
14	20	14	12	16	12
Resistência	Fortitude	Reflexo	Vontade		
+6	+7	+10	+8		

Perícias: Acrobacia +15, Concentração +11, Conhecimento (a Força) +9, Furtividade +13, Intuir Intenção +13, Notar +11.

Feitos: Ação em Movimento, Alvo Esquivo, Ataque Atordoante, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Blefe Acrobático, Crítico Aprimorado (arco de luz), De Pé, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Equipamento 4, Esquiva Fabulosa (audição), Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 5, Iniciativa Aprimorada, Luta Cega, Rolamento Defensivo 4, Sensitivo da Força.

Desvantagem: cegueira.

Poderes: Supersentidos 4 (visão cega através da Força).

Equipamento: arco de luz (como um fuzil blaster), cajado.

Combate: Ataque +10 (corpo-a-corpo), +5 (à distância), Dano +2 (cajado), +7 (arco de luz), Defesa 16, Iniciativa +9.

Habilidades 28 + Perícias 12 + Feitos + 27 – Desvantagens 1 + Poderes 4 + Combate 22 + Salvamentos 15 = 107 PP.

BAZE MALBUS

Baze é um soldado especializado em armas pesadas. Junto com seu amigo, Chirrut Îmwe, era membro dos Guardiões dos Whills. Quando o Império destruiu a ordem, Baze perdeu a fé na Força e se tornou um mercenário cínico. Apesar disso, manteve sua amizade com Chirrut.

Baze Malbus				16N
F1	H2	R3	A2	PdF4
15 PVs		15 PMs		

Kit: Soldado (tiro múltiplo).

Vantagens: Ataque Especial (PdF; poderoso), Tiro Múltiplo.

Baze Malbus					NP 6
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+1	+3	+0	+0	+0
16	12	16	11	10	10
Resistência	Fortitude	Reflexo	Vontade		
+8	+10	+6	+3		

Perícias: Conhecimento (a Força) +4, Conhecimento (tática) +8, Escalar +9, Furtividade +7, Intimidar +6, Nadar +9, Notar +8, Sobrevivência +4.

Feitos: Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado 2 (metralhadora blaster), Equipamento 10, Tiro Preciso 2, Usar Armaduras, Usar Armas (energéticas, pesadas).

Equipamento: armadura de batalha, lança-foguetes, metralhadora blaster.

Combate: Ataque +6, +5 (metralhadora blaster), +2 (lança-foguetes), Dano +3 (desarmado), +7 (metralhadora blaster, Crítico 18, Automático), +10 (lança-foguetes), Defesa 14 (12 desprevenido), Iniciativa +1.

Habilidades 15 + Perícias 12 + Feitos 19 + Combate 20 + Salvamentos 15 = 81 PP.

STORMTROOPERS

Stormtroopers são a tropa de elite do Império. Apesar de atacarem em hordas por toda a Galáxia, nunca se soube de um stormtrooper que conseguiu acertar um tiro.

Stormtrooper				6N
F1	H1	R1	A2	PdF2
5 PVs		5 PMs		

Desvantagens: Devoção (servir o Imperador).

Stormtrooper					NP 4
For 13	Des 12	Con 13	Int 10	Sab 10	Car 8

Perícias: Conhecimento (tática) +4, Notar +4.

Feitos: Equipamento 5, Usar Armaduras, Usar Armas (energéticas).

Equipamento: armadura de stormtrooper, fuzil blaster.

Combate: ataque +1, dano +7 (fuzil blaster), Defesa 13, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +5, Fort +3, Ref +3, Von +4.

Habilidades 6 + Perícias 2 + Feitos 7 + Combate 8 + Salvamentos 8 = 31 PP.

DARTH VADER

Antigamente um heroico cavaleiro jedi, Darth Vader foi seduzido pelo lado sombrio da Força, tornando-se um lorde sith e liderando a destruição da Ordem Jedi.

Hoje, Vader serve como braço direito do Imperador, impondo a vontade de seu mestre pela Galáxia e tentando esmagar a Aliança Rebelde.

Darth Vader				35N
F7	H5	R6	A4	PdF2
30 PVs		30 PMs		

Vantagens: Ataque Especial (F; penetrante, perigoso), Ataque Múltiplo, Patrono (o Império), Reflexão, Sensitivo da Força, Tradição Sith; Máquinas, Manipulação.

Desvantagens: Ambiente Especial, Monstruoso.

Magias: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Dardos da Agonia, Detecção de Magia, Explosão, Força Mágica, Fúria Guerreira, Pânico, Proteção Mágica.

Itens mágicos: sabre de luz (F+1, vorpal).

Darth Vader: prova de que às vezes *não* ter background é melhor!

Darth Vader					NP 13
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+5	+3	+5	+2	+2	+4
20	16	20	14	14	18
Resistência	Fortitude		Reflexo		Vontade
+15	+13		+11		+10

Perícias: Conhecimento (a Força) +14, Conhecimento (tática) +14, Intimidar +20, Notar +14, Ofício (eletrônica) +14, Pilotar +19.

Feitos: Assustar, Ataque Dominó 2, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Benefício 6 (segundo em comando do Império), (Crítico Aprimorado 5 (sabre de luz), Desafio (assustar rápido), Especialização em Ataque 2 (sabre de luz), Iniciativa Aprimorada, Operar Veículos 2 (terrestre, caças), Presença Aterradora 5, Sem Medo, Sensitivo da Força 2, Usar Armaduras, Usar Armas 2 (arcaicas, energéticas).

Poderes:

- **Deflexão 13** (todos os ataques à distância; Ação Livre, Gasto Reduzido, Reflexão; Limitado [requer sabre de luz]); 65pp *(mas gasta apenas 26 pontos de energia por rodada para ser ativado)*
- **Dispositivo 5** (armadura negra; difícil de perder) *20pp*
- **Dispositivo 4** (sabre de luz; fácil de perder) *12pp*
- **Salto 3** *3pp*
- **Supersentidos 5** (detecção [a Força; distante, estendido 2], sentido de perigo) *5pp*
- **Telecinesia 13** (Poder Alternativo) *27pp*
  PA: Sufocar 13 (À Distância; Distração)
- **Velocidade 1** *1pp*

Armadura Negra (Imunidade 9 [suporte vital], Proteção 10, Superforça 2, Supersentidos 2 [visão no escuro])
Sabre de Luz (Corrosão 10)

Pontos de energia: 140. *Com exceção dos dois dispositivos, todos os poderes de Vader têm o descritor "a Força", e gastam um número de pontos de energia igual ao seu custo em pontos de poder para serem ativados.*

Combate: Ataque +12, +16 (sabre de luz), Dano +10 (sabre de luz, Corrosão [Fort CD 20 ou perde 10 pontos de Resistência], Crítico 15), Defesa 21 (desprevenido 16), Iniciativa +7.

Habilidades 42 + Perícias 18 + Feitos 33 + Poderes 133 + Combate 46 + Salvamentos 24 = 296 PP.

MESTRANDO EM ROGUE ONE

Agora que já apresentamos as regras e fichas, uma última pergunta resta: como efetivamente mestrar uma campanha no estilo de *Rogue One*?

Em primeiro lugar, tenha em mente que *Star Wars* permite praticamente qualquer tipo de aventura. As tramas mais básicas da fantasia medieval, por exemplo, funcionam aqui. Gnolls atacaram uma caravana e se esconderam numa floresta? Substitua os gnolls por piratas espaciais, a caravana por uma nave e a floresta por um cinturão de asteroides e você tem sua aventura de *Star Wars*. Além disso, claro, há todas as tramas específicas de um cenário de ficção científica.

Rogue One, entretanto, tem suas peculiaridades em relação a outras histórias da saga. Não apenas por não ter um jedi como herói principal. O *clima* é diferente. Mais cruel e cinzento, *Rogue One* foi descrito como "um filme de guerra no universo de *Star Wars*", e isso não é à toa. Aqui, mesmo os heróis fazem atos questionáveis. Não é um cenário de heróis contra vilões tanto quanto um cenário de soldados contra soldados.

Claro, o Império, com suas políticas ditatoriais, é o vilão da história. Mas será que *todos* os agentes imperiais são malignos? Da mesma forma, os rebeldes estão lutando por liberdade, uma causa inquestionavelmente bondosa. Mas até que ponto as ações que tomam em sua luta não os aproximam do Império que querem derrubar?

Esta dicotomia é parte importante de *Rogue One*, e pode ser uma ótima fonte de conflitos para uma campanha. Se quiser aventuras nos moldes do filme, coloque decisões difíceis e dilemas morais nas tramas.

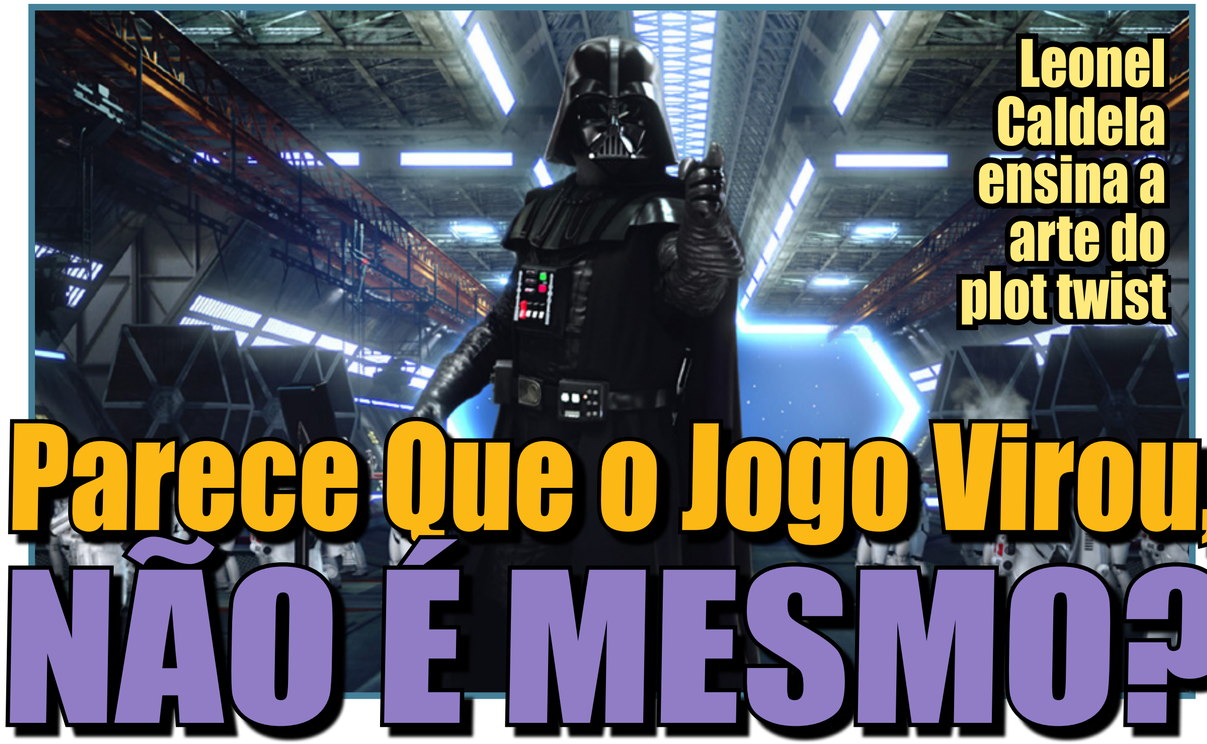
Por exemplo: o grupo descobre uma fábrica secreta do Império, que está produzindo uma arma terrível. Os heróis podem explodir a fábrica, mas se fizerem isso vão matar operários inocentes. Por outro lado, se não fizerem nada, a arma pode causar ainda mais mortes...

Mas tome cuidado — esse tipo de conflito é melhor reservado para grupos maduros. Converse com seus jogadores e certifique-se de que eles estão confortáveis com esse tipo de jogo. Caso não estejam... Bem, não há nada de errado em simplesmente matar uns stormtroopers!

GUILHERME DEI SVALDI quer ver Rogue One *de novo... ou só a cena do corredor*

Hora de jogar RPG! Ué, o que você achou que eles estavam fazendo ao redor dessa mesa?

TOOLBOX



Leonel Caldela ensina a arte do plot twist

Parece Que o Jogo Virou, NÃO É MESMO?

MESTRE: Então finalmente, depois de cinco anos de campanha, vocês venceram o feiticeiro maligno. O portal atrás dele começa a brilhar…

JOGADOR 1: Não acredito! Vamos descobrir a verdade sobre o plano dele!

JOGADOR 2: Há anos o mestre está nos torturando com este mistério! Vamos saber o que eram as visões enigmáticas, o que o deus caído quis nos dizer três anos atrás, por que nossos aliados simplesmente desapareceram no meio da batalha!

MESTRE: Uma imagem começa a se formar no portal…

JOGADOR 3: Sim! Precisamos saber de toda a verdade, por favor!

MESTRE: Súbito, todos vocês se veem sobre suas camas. O despertador toca. Está na hora de ir para a escola.

JOGADORES: Hã? O que…

MESTRE: Sim, todos os mistérios finalmente são revelados! Era tudo um sonho! Genial, não? Aposto que ninguém suspeitava! Ei, de onde vocês tiraram essas foices e tochas?

Muitas vezes, ao ver uma série, ler um livro ou mesmo jogar uma campanha, apenas uma boa história não basta. Apenas personagens cativantes, um enredo bem amarrado e um cenário envolvente não são suficientes. Às vezes queremos mais: queremos ser surpreendidos!

Queremos revelações bombásticas que mudam totalmente nossa maneira de ver a história! Queremos uma virada de 180 graus, e temos vontade de linchar qualquer um que conte o segredo com um *spoiler*!

Sim, às vezes nada é melhor do que um bom ***plot twist.***

Mas o que é esse bicho? Como introduzi-lo na sua obra? E como fazer uma surpresa sem que o público se sinta traído? Não precisa ser nenhum **M. Night Shyamalan** para deduzir que as respostas virão nas próximas páginas…

Surpresa!

Para começar, vamos ao básico: o que é um plot twist?

Em resumo, plot twist, ou virada de trama, é uma espécie de "truque" que você prega no público, uma guinada súbita para outra direção ou uma revelação inesperada que muda o rumo da história.

Um plot twist pode ser um desenvolvimento surpreendente (digamos, um dos personagens principais morre) ou uma informação nova que coloca tudo que veio antes em uma perspectiva diferente (digamos, o vilão estava tentando conquistar o mundo para protegê-lo da destruição).

Um plot twist não é uma mera surpresa ou um elemento novo que chega sem contexto algum. Não adianta, por exemplo, você revelar que o paladino que vinha lutando contra o feiticeiro maligno tinha um irmão mais velho que morreu de peste, ou que ele na verdade era um alienígena vindo do futuro. Se a virada não influenciar na trama em si ou em como nós a compreendemos, não é uma virada de verdade, apenas um elemento a mais na história. E, se estiver deslocado, esse elemento provavelmente só vai causar confusão.

O plot twist é uma excelente ferramenta para impedir que a história fique repetitiva ou que caia na mesmice, e justamente por isso tem que se relacionar com a história como um todo. É algo que acontece para levar todo o enredo a um novo rumo ou patamar, para introduzir novas possibilidades.

Vamos aos exemplos! Talvez o plot twist mais famoso do mundo nerd seja a revelação de que Darth Vader é o pai de Luke Skywalker (ninguém vai achar que isso é spoiler, certo?). Hoje em dia isso é de conhecimento geral até de quem nunca viu os filmes, mas pense na trama pura, sem toda a mania de *Star Wars* que se criou nas últimas décadas.

No primeiro filme, vemos Darth Vader como um vilão sinistro e distante, que tinha alguma relação antiga com Obi-Wan. O velho jedi diz a Luke que Vader matou seu pai. Tudo está se encaminhando para uma história de vingança ou apenas justiça: presumimos que Luke vai se tornar um jedi poderoso e punir o assassino de seu pai e de seu mestre. Quando ele derrotar o Império e libertar a galáxia, automaticamente estará fazendo justiça.

Mas então, no segundo filme, Luke fica sabendo que Vader *é* seu pai!

É o perfeito plot twist: uma informação nova que adiciona uma outra camada à trama e impede que tudo siga no caminho que achávamos óbvio até então. Se Luke simplesmente matar Vader, ele estará fazendo exatamente o que achava que o sith tinha feito (matar seu pai). Luke começa a acreditar na possibilidade de redenção de Vader, e a relação dos dois inimigos adquire muito mais profundidade. A sequência final do terceiro filme, em que o Imperador é morto por Vader, só é possível por causa da virada de trama que tivemos antes. E o final emocionante, quando pai e filho finalmente têm alguma conexão, nunca poderia acontecer se Vader fosse um lorde maligno genérico que matou o pai de Luke.

Esse é o protótipo do plot twist tipo "revelação". Para um exemplo magistral do plot twist tipo "acontecimento" (sem spoilers, não se preocupe), podemos citar o Casamento Vermelho de *Guerra dos Tronos* ou Boromir sucumbindo à tentação do Um Anel em *O Senhor dos Anéis*. São fatos grandes, chocantes, que mudam a história e levam-na para direções que não seriam possíveis de outra forma.

Para introduzir um bom plot twist, o mais importante é pensar em uma virada que *faça sentido*. A história deve ser toda pensada com a verdade que será revelada mais tarde, ou o enredo deve ser planejado com a guinada que acontecerá. Então, seu trabalho é *retirar* o conhecimento desse elemento do seu público, mas deixar lá todas as pistas para ele. É como se você fizesse uma pessoa desaparecer, mas deixasse suas pegadas. Ninguém vai relacionar o "sumido" aos rastros, até ele aparecer de novo — quando então a origem das pegadas será óbvia. Da mesma forma, um bom plot twist, depois que acontece, parece *evidente* para o público. É claro que o pai de Luke não era um jedi poderoso que, por coincidência, nunca era citado. É claro que, devido às decisões anteriores dos personagens, o Casamento Vermelho iria acontecer. É claro que Boromir, com sua vontade de usar o Um Anel, provocaria a dissolução da Sociedade do Anel.

Para ilustrar isso, vamos criar um plot twist agora, de improviso. Digamos que sua história é sobre um paladino em uma longa jornada para derrotar um feiticeiro maligno. Você deseja que, no final, o paladino escolha se sacrificar e se jogue junto com o feiticeiro num vulcão, matando ambos.

TOOLBOX

Isso não fará sentido com uma progressão linear de trama — se o paladino for honrado, justo e adorado por todos, e se tiver sucesso em sua missão, por que ele iria se matar? Para ter esse final, é necessária uma virada. Então, na metade da trama, o paladino descobre que a única forma de vencer o feiticeiro é fazer um pacto com um demônio. Ele aceita isso e sacrifica um inocente.

O resto da história continua, agora com o paladino caindo frente à corrupção. Durante a última batalha, ele percebe que se tornou tão ruim quanto o feiticeiro e decide matar ambos. Fim.

Se você tivesse incorporado a virada logo no início, não haveria surpresa, o público estaria acostumado com a ideia de um paladino caído como herói — e, dependendo de sua personalidade, até esperaria que ele se sacrificasse. Mas, com o twist no meio, você deu uma guinada e tornou o final surpreendente (ou quase).

Coordenadas da virada

O segredo para construir um bom plot twist é o mesmo que vale para inúmeros elementos da narrativa: você precisa somar, não diminuir.

Ao introduzir uma virada, pense nas consequências. Simplesmente matar personagens, por exemplo, muitas vezes é má ideia, porque você só estará retirando potencial da história.

Em meio à febre de *Guerra dos Tronos*, chacinar protagonistas a cada 10 páginas pode parecer atraente, mas só dá certo se você fizer como **George R. R. Martin**. Quando um protagonista morre, Martin faz com que sua morte tenha consequências e muitas vezes gere outro(s) protagonista(s), outras linhas narrativas. Ou seja, mesmo tirando um personagem da história, ele está somando.

Meras mudanças de "soma zero" também exigem cuidado. Digamos que, na nossa história de exemplo, o paladino faça o pacto com o demônio, sacrifique um inocente e se torne maligno, vingativo, amargurado e sombrio. Parece legal, não? Uma grande virada, que vai levar nosso herói a novas direções e mudar completamente a história! Mas pare para pensar... Um personagem vingativo, amargurado e sombrio é um grande clichê. Trocar um paladino idealista por um desses tipos não vai somar nada, apenas substituir um personagem por um estereótipo. Mais interessante seria deixar o paladino como era e *adicionar* uma camada de arrependimento, tristeza, culpa ou ira sobre ele. Ele se torna mais complexo e você evita o erro de achar que alguém sombrio e vingativo é mais interessante que alguém bondoso e altruísta — ambos são apenas faces da mesma moeda.

Pense bem no tipo de história que você quer escrever ou mestrar. Revelar o plot twist realmente é uma sensação deliciosa: ver o espanto na cara dos jogadores ou ler as mensagens de leitores estarrecidos na internet é ótimo, mas isso dura só alguns segundos ou minutos. Você vai ter que lidar com as consequências da virada por muito mais tempo. Pode ser surpreendente matar um protagonista em uma batalha qualquer, mas pense se você realmente quer escrever a história sem esse protagonista. Pode ser espantoso revelar que o feiticeiro maligno na verdade é bonzinho, mas pense se você quer trabalhar numa narrativa sem vilões. Em suma: não pense apenas no plot twist em si, mas também na continuidade.

Além disso, uma boa virada exige que você não traia a confiança do público, especialmente quando for fazer uma revelação. Isso pode ser difícil: você precisa dar ao público informações suficientes para que eles pudessem chegar à verdade por si mesmos, mas ao mesmo tempo impedir que eles façam isso.

Você deve ser como um mágico de circo, mostrando todos os elementos do truque à plateia mas direcionando seus olhares para outro lugar.

Quer um exemplo? Em *O Sexto Sentido*, descobrimos (spoilers de um filme de quase 20 anos à frente!) que o personagem de **Bruce Willis** estava morto desde o começo, e era um fantasma que achava que ainda era vivo. Se você reassistir ao filme com essa informação, verá que isso sempre esteve na nossa cara. A esposa do personagem ignorava ele, como se não o visse. A mãe do garotinho não interagia com o homem que deveria ser psicólogo do filho. Tudo estava lá. Mas, como enxergávamos a trama pelos olhos do fantasma, nós não percebíamos.

Em compensação, o filme *Sinais*, do mesmo diretor, foi muito criticado. Independente de você gostar dele ou não (eu me diverti muito), a revelação do filme é uma traição: numa trama de invasão alienígena, a fraqueza dos invasores é revelada por inspiração divina. Não havia nenhum tipo de sugestão de que algo milagroso pudesse existir no universo descrito ali. Como poderíamos adivinhar que um milagre iria salvar os heróis?

Não apenas revelações sem fundamento podem ser uma traição ao público: eventos surpreendentes também podem, se forem contra as premissas que você estabeleceu na história. Se seus heróis rotineiramente enfrentam dezenas de guerreiros inimigos e nunca se ferem gravemente, é traição fazer com que um deles morra numa batalha como as outras "para dar mais realismo" ou apenas para surpreender. Mais uma vez, você deve apresentar esse contexto ao público, mas sem deixar que eles adivinhem a virada. Mostre os heróis se ferindo, escapando por um triz, falando sobre o perigo que passaram... Então você pode matar um deles dessa forma. Contudo, não adianta introduzir vulnerabilidade súbita num mundo de heróis invencíveis. É traição.

Por falar nisso, tome muito cuidado quando seu plot twist tiver o objetivo de "adicionar realismo". Realismo numa história é muito menos importante que verossimilhança. Então, mesmo que pessoas morram subitamente de aneurisma na vida real, numa história heroica isso parecerá ridículo e forçado. A realidade da sua história *não é* igual à do mundo real, mesmo que ela se passe na Terra contemporânea. Você estabelece um pacto implícito com o leitor ou jogador nas primeiras páginas ou sessões de jogo, dizendo quais são as regras do seu mundo — por exemplo, heróis sobrevivem a flechadas, ou há tempo para uma piadinha quando o vilão está para atacar. Esse pacto deve ser seguido. Se você quer que o vilão mate um herói quando ele está fazendo uma piadinha, deve primeiro estabelecer que *este* vilão é mais rápido/esperto/brutal que os outros.

Evite ao máximo plot twists "genéricos". O que quero dizer com isso? Alguns acontecimentos surpreendentes ou revelações poderiam acontecer em *qualquer* história, com *qualquer* personagem. Isso os torna fracos, pois eles aproximam sua história de uma multidão de outras, tirando suas diferenças. O exemplo do início, em que o mestre revelava que toda a campanha era um sonho, é o maior símbolo da revelação genérica que não acrescenta nada. *Qualquer* história pode ser explicada por "é tudo um sonho". Você pode até especular que Godzilla está sonhando em destruir Tóquio em vez de estar destruindo-a de verdade!

Da mesma forma, no final de *Lost* (spoiler à frente!) todos os personagens morrem, de formas variadas — acidentes, doenças, crime... Ora, a morte é algo que acontece com *todo mundo*. Dizer que todos os personagens morreram, sem que haja uma causa especial em conjunto, é torná-los absolutamente comuns. É um péssimo plot twist, que tirou boa parte da força do final da série.

Outra tentação que deve ser evitada é o plot twist do "gênio". Por exemplo, os heróis capturam o vilão, mas ele revela que era tudo uma armadilha, sua intenção era ser capturado para se infiltrar na masmorra. Ok. Alguns capítulos ou sessões depois, o mesmo vilão revela que uma grande batalha na qual todos sofreram muito foi apenas uma maquinação dele, sem significado real. Certo... Então o mesmo gênio deixa claro que os heróis estavam trabalhando para ele o tempo todo, sendo manipulados sem vontade própria.

Isso passa dos limites e costuma ser *muito* irritante. Quase ninguém gosta de demonstrações arrogantes de inteligência ou esperteza dos outros. Se você introduzir um plot twist apenas para mostrar como foi capaz de manipular o público ou como seu personagem é genial, provavelmente só vai conseguir antipatia. Evite revelar que "tudo que vocês pensavam está errado!", não invalide a experiência que o público teve até agora. Mais uma vez, use o plot twist para somar, não para substituir.

Virar ou não virar

E, é claro, um plot twist nem sempre é necessário. Existem muitas histórias que se beneficiam de uma narrativa mais linear, em que a progressão dos acontecimentos é lógica e você não tem exatamente um ponto de surpresa, apenas um crescimento da tensão. Como tudo em uma história, inclua o plot twist apenas se ele for essencial, se realmente acrescentar algo. Não pense em querer surpreender os jogadores ou leitores; pense na história que quer contar e verifique se ela exige uma virada desse tipo.

É muito comum que histórias lineares sigam a progressão lógica até o último "ato" (o ponto em que a narrativa se encaminha para o final definitivo). Então há o plot twist. Isso acontece porque, quando o final já está se aproximando, todas as regras da história podem começar a ser quebradas, as premissas podem ser contrariadas, já que não vamos ter que lidar com as consequências durante muito tempo.

Como exemplos, podemos citar duas séries que fizeram isso — uma de forma magistral, outra com resultados sofríveis. Em *Breaking Bad* (*spoilers* à frente!), a história segue sem grandes viradas até a última temporada. Sim, é uma série emocionante e surpreendente, mas não tem muitos twists: Walter White segue em sua saga de traficante numa progressão contínua. Contudo, quando a série está se aproximando do final, seu cunhado Hank (um policial) descobre sobre seus crimes. É uma virada genial! Súbito, os inimigos que passaram a série inteira convivendo mas nunca se enfrentando sabem um do outro. *Breaking Bad* provavelmente não se sustentaria se o plot twist acontecesse no meio da história. Mas como maneira de mostrar que tudo estava desabando para Walter, é genial.

Por outro lado, em *Dexter* (de novo, cuidado com os spoilers!) a irmã do personagem-título descobre que ele é um *serial killer*. E então a série continua, sem que os roteiristas soubessem muito o que fazer com essa nova realidade. O plot twist foi surpreendente, é claro, mas não trouxe bons resultados. *Dexter* funcionava melhor com a estrutura que já era conhecida do público, e a virada de trama só criou problemas. Repare que mesmo o que pareciam ser viradas ao longo da série (a morte da esposa de Dexter, o nascimento de seu filho...) não eram viradas de verdade, apenas aumentos de intensidade na trama que mantinham o status quo. A única virada real foi justamente essa, e muitos acham que a série deveria ter acabado logo depois...

Surpresa no final

Um plot twist é uma ótima maneira de engajar seu público. A história pode ficar muito mais rica se uma camada dela estiver oculta durante um bom tempo, para ser revelada só com a virada. Mas é preciso ter cuidado e não cair na tentação de apenas curtir o espanto e os gritos dos leitores e jogadores.

Afinal, pouca coisa é mais surpreendente do que apenas uma história bem contada do início ao fim.

LEONEL CALDELA

Gazeta do Reinado

SVALAS INDEPENDENTE?

Parem todas as tranqueiras mágicas que usamos para produzir jornais! A velha Svalas pode se tornar um reino independente de Yuden! Como isso afeta a nação mais beligerante de Arton? Nós também não sabemos, mas sempre estaremos aqui para trazer as últimas novidades de tudo o que estiver acontecendo no Reinado e além!

Um acontecimento recente pode afetar ainda mais a já abalada estrutura política do Reinado. Graças a intervenção de um novo grupo de aventureiros, o antigo território de Svalas pode se tornar um reino independente de Yuden após mais de trezentos anos!

Svalas, assim como Kor Kovith, foram reinos que surgiram pouco tempo após a fundação da própria Valkaria, em uma época em que o Reinado ainda era apenas um sonho dos refugiados da Grande Batalha. Apesar de terem na ocasião um número maior de defesas e homens, ambos foram subjugados pelo brilhantismo dos generais de Yuden, em campanhas tão eficientes que são estudadas até os dias de hoje.

Já a fama de Yuden como o Exército com uma Nação é muito mais conhecida e dispensa maiores apresentações. Depois de anos nas mãos de tiranos militaristas, hoje o reino está sob comando de Shivara Sharpblade, rainha também de Deheon e Trebuck e imperatriz do Reinado. Contudo, muitas das tradicionais famílias nobres ligadas ao exército nunca aceitaram a mudança de líderes e planejavam secretamente a retomada do controle.

Um dos principais envolvidos no golpe de estado era o Coronel Reggar Wortric. Buscando tirar do caminho qualquer um que pudesse representar risco, as tropas de Wortric atacaram e destruíram o feudo de Karst.

Apesar do ataque resultar na morte do Barão Abelard, senhor das terras, a população conseguiu escapar graças à intervenção da filha do barão, Lady Ayleth, e de um até então desconhecido grupo de heróis.

Como reconhecimento aos serviços prestados, Lady Ayleth recebeu da própria Shivara o controle provisório do antigo território de Svalas até que um nome mais apropriado surja para assumir o papel de regente.

Infelizmente, tudo indica que todos os antigos membros da nobreza de Svalas foram sistematicamente eliminados por Yuden ao longo dos anos. O prazo garantido pelo Reinado para as buscas é de um ano. Até lá, os membros do grupo de aventureiros anônimos que esteve em ação durante toda a missão deve acompanhar Ayleth como protetores e conselheiros.

Para acompanhar essa história, acompanhe as transmissões da **Guilda do Macaco**.

Portsmouth captura líder rebelde

Após mais de dez anos agindo no submundo de Portsmouth, enfim o infame criminoso Ahik Gravardes foi capturado pelas tropas do Conde Ferren Asloth.

Ahik, líder de uma facção de magos contrários à política de controle da magia no reino, comandava diversas atividades ilegais visando minar as forças do regente, além de espalhar boatos sobre o Conde Asloth.

Gravardes reagiu a prisão, causando sérios danos ao patrimônio e ferindo alguns cidadãos inocentes e de boa índole na cidade de Ith. Felizmente, o grupo de justiceiros conhecidos como as Garras da Harpia agiram rapidamente e após um embate entre Ahik e Harghan Trozik, lorde protetor da cidade, o vilão foi apanhado e encaminhado aos porões do Castelo Wallach, onde permanece preso e aguardando julgamento.

Trozik, homem de confiança do conde há muitos anos, garantiu que todos os membros do grupo criminoso serão descobertos e capturados em breve, assim que se reestabelecer dos ferimentos sofridos e puder interrogar Ahik no calabouço.

A Gazeta do Reinado fica feliz em auxiliar o Conde Asloth na divulgação desse triste incidente.

O sumiço de Kim Questor

Kim Questor, o homem que vem sendo preparado para assumir a prefeitura de Vila Questor em Tyrondir, está desaparecido nos mares há mais de dois meses.

O pedido de ajuda nas buscas partiu do pai, Jhon Questor, o atual prefeito. Jhon é um ancião, na casa dos 90 anos, mas que ainda mantém boa parte da força e ímpeto da juventude, talvez conquistados por meios mágicos.

A Vila Questor fica em um dos raros lugares navegáveis da costa leste de Arton, por isso sua importância para o reino. É a partir de Questor que partem quase todos os navios que fazem o comércio com o reino de Wynlla, ao norte.

Assim como o pai em seus dias de juventude, Kim faz o tipo aventureiro, e não é a primeira vez que desaparece nos mares. Contudo, nunca por tanto tempo. A hipótese de sequestro não está descartada.

A prefeitura de Questor e o reino de Tyrondir estão oferecendo uma recompensa para eventuais grupos de busca. Porém, boatos pessimistas de que esse desaparecimento tem relação com os ataques do Lorde das Águas em regiões costeiras e ribeirinhas deixaram boa parte dos candidatos apreensivos. Até o fechamento desta edição, nenhum navio de resgate levando aventureiros partiu em direção ao Oceano.

Mistério em Jorsharif

Localizado ao norte de Nova Ghondriann, o Buraco de Jorsharif é uma formação geológica única em Arton. De acordo com a história, surgiu quando um agricultor chamado Jorsharif misturou aleatoriamente poções mágicas que deveriam melhorar a produção de sua fazenda, mas que em vez disso fez surgir um buraco aparentemente sem fundo, que cresceu até quase devorar a propriedade inteira.

A história é uma fábula conhecida no reino, ensinada inclusive em escolas para mostrar às crianças que ambição em excesso pode trazer consequências graves. Porém, o buraco de fato existe, e sua real profundidade e o que ele oculta atiça a curiosidade de grupos de aventureiros de tempos em tempos.

E se talvez o Buraco de Jorsharif não tenha de fato um fundo, agora sabe-se que alguma coisa está, sim, escondida lá dentro. Um som baixo e muito grave começou a ressoar pela abertura nas últimas semanas. Algo lembrando um ronco ou a respiração de alguma gigantesca criatura. Não se pode afirmar que uma nova excursão em direção às profundezas possa resolver o mistério, ou se existe de fato algum perigo maior dormindo nas profundezas de Arton.

HERÓIS E ANTAGONISTAS

STEVEN UNIVERSE É UM DESENHO ANIMADO CRIADO POR REBECCA SUGAR E PRODUZIDO PELO CARTOON NETWORK. ELE CONTA A HISTÓRIA DAS CRYSTAL GEMS, UMA EQUIPE DE GUARDIÕES DA HUMANIDADE FORMADA POR GARNET, PÉROLA E AMETISTA — ALÉM DO PRÓPRIO STEVEN UNIVERSO.

No número anterior da *Dragão Brasil* apresentamos a primeira parte da adaptação, com regras para jogar no universo das Gems para *3D&T* e *Fate*. Agora, trazemos as fichas dos principais personagens do desenho.

As fichas apresentadas a seguir descrevem nossos heróis em um ponto arbitrário, não necessariamente no início do desenho ou no momento atual da série. Encorajamos o mestre e os jogadores a mudar o que acharem necessário nas fichas!

3D&T/FAE

STEVEN UNIVERSO

Steven é um menino meio-Gem e o personagem principal da história. Sua pedra é um quartzo rosa que veio de sua mãe, que deixou sua forma de Gem para dar vida a Steven (entretanto, não sabemos bem como isso ocorreu). Ele foi criado pelo pai, mas agora que está desenvolvendo poderes, mora com as Crystal Gems e é parte desse grupo, defendendo o mundo e fazendo coisas mágicas.

Um garoto extrovertido e positivo, às vezes meio bobo, Steven ainda está descobrindo suas relações com o mundo e com seus sentimentos. Sempre tenta manter todos em harmonia, e ainda que falhe, é parte de sua personalidade buscar curar e consertar tudo.

Steven ainda está descobrindo seus poderes, e eles nem sempre funcionam muito bem. Até o momento, tem o Escudo de Rose Quartz; uma bolha protetora muito forte; o poder de curar com beijos ou saliva; o poder de saltar bem alto; e, ocasionalmente, consegue modificar seu corpo. Todos estes poderes estão ligados aos seus sentimentos, por isso sendo tão inconstantes; mas parecem sempre ligados à proteger aqueles que Steven ama.

3D&T

12N

F0, H1, R1, A2, PdF0; 5 PVs, 5 PMs.

Vantagens: Meio-Gem; Aparência Inofensiva, Cura*, Escudo I*, Grunts!*, Movimento Especial (Queda Lenta)*, Possessão, Técnica de Luta (Bloqueio, Força Oculta)*.

Desvantagens: Código de Honra (do Combate, dos Heróis e da Honestidade), Pacifista (Autodefesa)*, Restrição de Poder (precisa estar num estado emocional adequado, Comum), Segredo (Vergonha, pelo que fez com Bismuto)*.

Perícias: Arte, disfarce, montaria.

Item Especial: escudo (Invulnerável: esmagamento).

FAE

Conceito: *Menino Mágico Meio-Gem Meio Mala-sem-alça.*

Dificuldade: *Ainda Não Sei Usar Meus Poderes.*

Outros Aspectos: *Eu Tenho Que Proteger Todo Mundo!, Machucar os Outros Nunca É a Solução, Vou Me Provar Digno do Legado da Minha Mãe!*

ABORDAGENS

Ágil (+1), **Cuidadoso** (+2), **Esperto** (+0), **Estiloso** (+3), **Poderoso** (+2), **Sorrateiro** (+1)

FAÇANHAS

Escudo de Rose Quartz: quando uso o Escudo da minha mãe, recebo +2 para Defender contra ataques Poderosos ou ofereço +2 para ajudar um aliado a se Defender contra ataques.

Saliva Curativa: quando beijo ou passo minha saliva em um personagem, uma vez por sessão posso remover todo o estresse e consequências leves e moderadas dele.

Ocupar Mentes: quando estou dormindo, uma vez por cena posso controlar um personagem tirado de ação que não seja uma Gem.

"Mas esse é o meu lar e vocês são a minha família! Eu... eu sou um Crystal Gem também!"

GARNET

Garnet é uma permafusão, o fruto do relacionamento de Rubi e Safira. No momento, é a líder das Crystal Gems e aquela que é mais capaz de ver os próximos passos que elas devem tomar. Garnet por vezes é misteriosa, mas por ser a mistura das personalidades de Rubi (muito esquentada) e de Safira (paciente e calma) ela achou um meio termo, um ser novo, feito de duas.

Ela tem um poder físico incrível se comparado às outras Gems. Suas manoplas com poderes de fogo e eletricidade são sua arma e seu corpo pode nadar em lava. Além disso Garnet tem visões do futuro, ainda que às vezes só veja possibilidades, em vez de certezas.

Na qualidade de permafusão, ela é uma entusiasta de fusões e fica tocada e chocada com fusões forçadas ou envolvendo sentimentos negativos. Ela é mais alta que as outras Crystal Gems, mas isso por que Rubi e Safira são bastante baixinhas. Suas pedras, granates avermelhadas, ficam nas palmas de suas mãos. Ela tem três olhos, e usa seu visor para cobri-los quase que o tempo todo.

3D&T

20N

F5 (esmagamento), H3, R2, A2, PdF0; 20 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Gem; Membros Elásticos, Movimento Especial (Queda Lenta)*, Pontos de Vida Extras, Sentidos Especiais (Senso do Perigo)*, Técnica de Luta (Combo, Força Oculta)*, Telepatia, Toque de Energia (elétrico).

Desvantagens: Devoção (manter sua permafusão), Protegido Indefeso (Steven).

Perícias: disfarce.

Item Especial: manoplas (Invulnerável: fogo e elétrico).

FAE

Conceito: *Crystal Gem Misteriosa e Poderosa.*

Dificuldade: *Eu Sou um Relacionamento.*

Outros Aspectos: *Eu Te Amo, Steven; É Mais Forte Que Você; Harmonia Entre Fúria e Paciência.*

ABORDAGENS

Ágil (+2), **Cuidadosa** (+2), **Esperta** (+1), **Estilosa** (+1), **Poderosa** (+3), **Sorrateira** (+0)

FAÇANHAS

Manoplas da Garnet: quando uso minhas manoplas, ganho +2 para superar obstáculos Poderosamente ou posso atacar inimigos em zonas próximas.

Visão do Futuro: com o poder de Safira, uma vez por sessão posso ditar o resultado de uma rolagem de Dados Fate.

Dureza Impressionante: com a resiliência de Rubi, uma vez por cena posso ignorar todas as tensões de um ataque inimigo ou de fontes de fogo ou eletricidade.

"Sou sua fúria, sua paciência; eu sou uma conversa"

3D&T/FAE

AMETISTA

Ametista é uma Gem que nasceu na Terra, fruto da tentativa de colonização de Diamante Rosa. Ela não gosta de suas origens, mas considera o planeta sua casa. Ela é uma Gem bastante única, com todos os poderes de uma soldado Quartzo, ainda que pequena em estatura.

Moleca e divertida, gosta de comer todo tipo de coisas (mesmo que não precise), de enfrentar desafios, de exibir sua força e de viver a vida de forma bagunceira e alegre. Ametista é muito insegura em vários momentos e isso também a torna muito protetora e próxima de Steven.

Por ser uma soldado Quartzo, tem uma grande força e agilidade e, ao contrário de outras Gems, pode metamorfosear seu corpo muito rapidamente. Além disso, também pode virar uma bola e fazer um ataque de velocidade giratório. Sua pedra, roxa, fica no meio de seu peito, meio escondida por suas roupas; sua arma é um chicote, que ela usa para todo tipo de funções em combate, como prender inimigos ou mesmo fatiá-los em pedaços.

3D&T

18N

F2 (esmagamento), H3, R3, A0, PdF2 (corte); 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Gem; Ataque Especial II (F, Amplo), Doppleganger (como a habilidade de Nanomorfo), Movimento Especial (Balançar-se, Queda Lenta)*, Paralisia.

Desvantagens: Insana (Compulsiva: comer e Suicida), Ponto Fraco (falta de noção), Protegido Indefeso (Steven).

Perícias: intimidação.

Item Especial: chicote (PdF+1, Veloz, Ataque Especial).

FAE

Conceito: *Crystal Gem Adolescente e Desleixada.*

Dificuldade: *Eu Sou Defeituosa?*

Outros Aspectos: *Imatura, Vulgar e Barraqueira; Relaxa, Cara; Isso é de Comer?*

ABORDAGENS

Ágil (+2), **Cuidadosa** (+0), **Esperta** (+1), **Estilosa** (+1), **Poderosa** (+2), **Sorrateira** (+3)

FAÇANHAS

Chicote da Ametista: quando uso meu chicote, ganho +2 para agarrar e posso atacar inimigos em zonas próximas.

Forma Maleável: uma vez por cena, posso parecer outra coisa para ignorar as tensões de um ataque inimigo.

Bola Giratória: quando viro uma bola giratória, ganho +2 para atacar Poderosamente alvos em movimento.

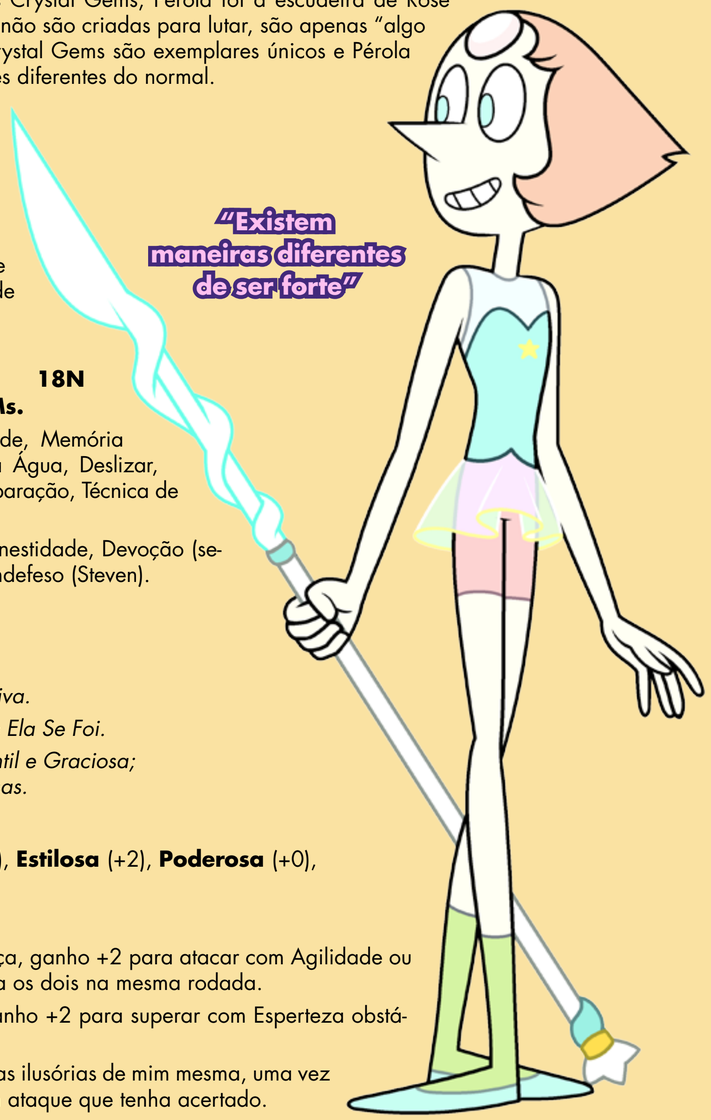
"Você é tão imatura!"
— Pérola

"Sou sim, e não esquece de largada, vulgar e barraqueira. Mas é isso que me faz ser tão legal!"
— Ametista

PÉROLA

A personalidade maternal e obsessiva das Crystal Gems, Pérola foi a escudeira de Rose Quartz desde o início da Rebelião. Pérolas não são criadas para lutar, são apenas "algo para ficar bonito em um canto", mas as Crystal Gems são exemplares únicos e Pérola não é exceção, tendo poderes e habilidades diferentes do normal.

Pérola é exagerada em tudo: cuidados, limpeza, na proteção de Steven e até mesmo ao realizar uma missão é a mais precavida. Ao mesmo tempo em que é ansiosa, tem uma devoção e lealdade enormes. Além de sua lança, é extremamente versada nas artes da esgrima e no uso de todo tipo de armas; é muito boa com tecnologia; e pode criar cópias holográficas de si mesma.



3D&T

18N

F1, H4, R2, A0, PdF1, 10 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Gem; Adaptador, Genialidade, Memória Expandida, Movimento Especial (Andar na Água, Deslizar, Queda Lenta)*, Pontos de Magia Extras, Separação, Técnica de Luta (Ataque Preciso, Combo)*.

Desvantagens: Código de Honra da Honestidade, Devoção (seguir o legado de Rose Quartz), Protegido Indefeso (Steven).

Item Especial: lança (F+1, PdF+1).

FAE

Conceito: *Crystal Gem Dançarina Obsessiva.*

Dificuldade: *Tudo o Que Fiz Foi Por Ela e Ela Se Foi.*

Outros Aspectos: *Forte de Verdade; Gentil e Graciosa; Existe uma Maneira Certa de Fazer as Coisas.*

ABORDAGENS

Ágil (+2), **Cuidadosa** (+3), **Esperta** (+1), **Estilosa** (+2), **Poderosa** (+0), **Sorrateira** (+1)

FAÇANHAS

Lança da Pérola: quando uso minha lança, ganho +2 para atacar com Agilidade ou +2 para me defender com Estilo, mas nunca os dois na mesma rodada.

Sabe-Tudo: como sou uma Sabe-Tudo, ganho +2 para superar com Esperteza obstáculos que envolvam conhecimentos.

Hologramas da Pérola: como crio cópias ilusórias de mim mesma, uma vez por sessão posso duplicar as tensões de um ataque que tenha acertado.

3D&T/FAE

CONNIE

Connie é uma garota descendente de indianos que mora em Beach City. Filha de pais protetores e exigentes, ela encontra diversão e desafios fantásticos em sua amizade com Steven. Muito inteligente e corajosa, adora livros; mas também é introvertida, e às vezes até tímida. Passadas essas primeiras impressões ela é muito atenciosa, divertida e leal a seus amigos.

Além de tocar violino e jogar tênis, Connie treina com Pérola para ser uma espadachim e usa a espada de Rose Quartz para ajudar Steven com seu legado mágico.

3D&T

12N

F1 (corte), H2, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs.

Vantagens: Humana*; Aparência Inofensiva, Fusão.

Desvantagens: Pacifista (Autodefesa)*, Protegido Indefeso (Steven), Segredo (Vergonha)*.

Perícias: Esporte, literatura, primeiros socorros, violino.

Itens Mágicos: Espada de Rose Quartz (F+2, Reflexão, 50 PEs).

FAE

Conceito: *Menina Comum num Mundo Mágico.*

Dificuldade: *Meus Pais Estão Aborrecidos.*

Outros Aspectos: *Quero Fazer Parte do Seu Universo, Só Espero Que Permaneçam Fiéis ao Livro, Segredos São Necessários.*

ABORDAGENS

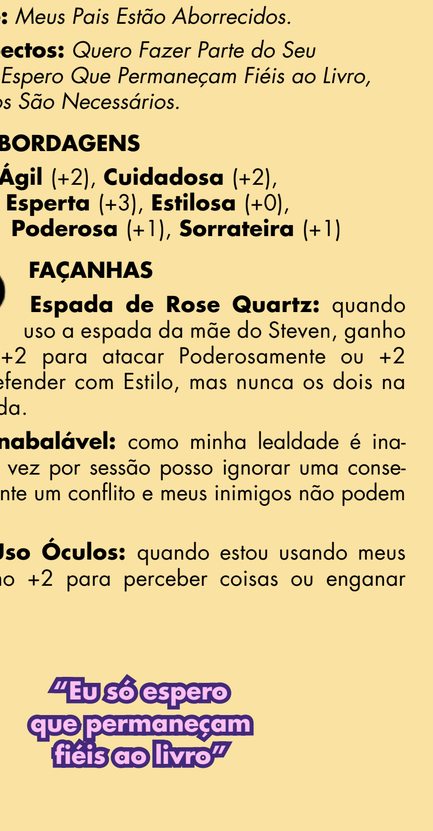
Ágil (+2), **Cuidadosa** (+2), **Esperta** (+3), **Estilosa** (+0), **Poderosa** (+1), **Sorrateira** (+1)

FAÇANHAS

Espada de Rose Quartz: quando uso a espada da mãe do Steven, ganho +2 para atacar Poderosamente ou +2 para me defender com Estilo, mas nunca os dois na mesma rodada.

Lealdade Inabalável: como minha lealdade é inabalável, uma vez por sessão posso ignorar uma consequência durante um conflito e meus inimigos não podem invocá-la.

Eu (Não) Uso Óculos: quando estou usando meus óculos, ganho +2 para perceber coisas ou enganar pessoas.



LEÃO

Uma criatura misteriosa e enigmática, o Leão é encontrado junto às ruínas do Templo de Areia e parece guardar – literal e figuradamente – vários segredos de Rose Quartz, deixando incerto se era um tipo de companheiro animal dela.

Apesar de parecer um gato de estimação comum, com manias felinas e independentes, o Leão também tem momentos de bravura e obstinação, nos quais mostra que pode ajudar Steven em sua jornada. Além da força e ferocidade naturais de um leão, tem um rugido sônico poderoso e dons de teleporte. Também tem uma "dimensão de bolso" dentro de sua juba, onde armas e segredos de Rose Quartz se escondem.

3D&T

10N

F3 (corte), H2, R3, A0, PdF3 (sônico); 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Movimento Especial (andar na água)*, Sentidos Especiais (faro aguçado, senso de direção)*, Teleporte.

Desvantagens: Inculto, Insano (distraído), Modelo Especial, Monstruoso, Protegido Indefeso (Steven), Pobreza*.

Magias: Teleportação, Teleportação Aprimorada de Vectorius e Teleportação Planar (use as regras de Escolas como Perícias, *Manual do Defensor*, p. 50).

FAE

Conceito: *Leão Mágico Cor-de-Rosa.*

Dificuldade: *Não Falo Mas Te Desprezo.*

Outros Aspectos: *Vou Ficar Aqui Deitado, Ninguém Manda em Mim, Guardião de Mistérios e Segredos.*

ABORDAGENS

Ágil (+1), **Cuidadoso** (+1), **Esperto** (+0), **Estiloso** (+2), **Poderoso** (+2), **Sorrateiro** (+3)

FAÇANHAS

Rugido Sônico: como posso rugir, ganho +2 para atacar alvos ou superar obstáculos físicos Poderosamente.

Portal de Teleporte: como posso criar portais, uma vez por cena posso aparecer em uma cena em que não esteja.

Juba Dimensional: como tenho uma dimensão na minha juba, uma vez por sessão posso oferecer um novo aspecto automaticamente para um aliado.

"Você tem um leão de estimação?"
— Connie

"Ele não é exatamente meu..."
— Steven

3D&T/FAE

LÁPIS LAZULI

Lápis teve uma história trágica. Durante a Rebelião, perdeu seus amigos e foi aprisionada num espelho, tornando-se assim um "espelho mágico". Mas sua pedra sofreu uma rachadura, deixando-a enfraquecida. Assim que conseguiu escapar, tentou voltar para Homeworld, fugindo das Crystal Gems que a prenderam no espelho.

Por tudo o que sofreu durante sua vida, Lápis tem dificuldade de confiar nos outros, e até mesmo em ter esperança. Isso a torna negativa e propensa a entender que só será deixada em paz enquanto estiver aprisionada. Assim, Lápis é uma grande defensora de sua liberdade, e quando está segura, se dispõe a defender a liberdade dos outros.

Enquanto está no espelho, Lápis consegue mostrar ao seu possuidor as cenas que ele já presenciou. Quando está livre, tem poderes de controlar o movimento da água, podendo mantê-la no formato que quiser e moldá-la para golpear seus inimigos. Ao se curar da rachadura, consegue usar suas asas feitas de água que lhe dão a capacidade de voar.

3D&T

20N

F2 (água), H3, R3, A2, PdF0, 15 PVs, 35 PMs.

Vantagens: Gem; Ataque Especial (F, Cansativo, Dano Gigante)*, Arena (água), Domínio de Elemento (água)*, Membros Elásticos, Movimento Especial (andar na água, queda lenta, viagem espacial)*, Paralisia, Pontos de Magia Extras x2.

Desvantagens: Ambiente Especial (água), Insana (Depressiva).

Item Especial: asas (Voo).

FAE

Conceito: *Homeworld Gem Aprisionada mas Inconquistada.*

Dificuldade: *Não Importa Onde Eu Vou, Estou Presa.*

Outros Aspectos: *Dominadora do Mar e das Águas, Estado de Confusão Quase Permanente, Só Quero Voltar Pra Casa.*

ABORDAGENS

Ágil (+2), **Cuidadosa** (+2), **Esperta** (+1), **Estilosa** (+0), **Poderosa** (+3), **Sorrateira** (+1)

FAÇANHAS

Controle das Marés: como posso controlar as águas, ganho +2 em qualquer ação desde que haja água na minha zona ou uma zona próxima.

Asas de Água: quando uso minhas asas, uma vez por cena posso voar até uma cena em que não esteja.

Duplicatas Aquáticas: como posso criar duplicatas aquáticas, uma vez por sessão posso criar capangas similares a meus inimigos.

PERIDOT

Esta Gem curiosa e enervante é do "tipo peridot da Era-2". Ela é uma técnica de Homeworld, mandada por Diamante Amarelo para checar o estado da Drusa – um projeto que poderia pôr fim ao planeta. Após enfrentar as Crystal Gems e ser derrotada algumas vezes, ela começa repensar suas convicções.

Peridot é trabalhadora e inocente, seguindo as ordens de Diamante Amarelo sem entender as consequências de suas ações. Ela tenta cumprir suas ordens de checar o estado da Drusa com a ajuda de Jasper, enviada como acompanhante militar. Mas como Jasper tem uma personalidade dominante, acaba funcionando como a líder. Mais tarde, Peridot passa a ter maior voz em suas decisões e chega a se juntar às Crystal Gems.

"Como essa tecnologia Gem é arcaica!"

Ela traz de Homeworld uma armadura com extensores de membros, dando à ela altura, força, dedos longos e algumas habilidades especiais. Girando os dedos ela pode criar um helicóptero para voar, e as manoplas podem disparar um raio telecinético para mover objetos, além de um raio energético.

3D&T

25N

F0, H1, R1, A1, PdF0, 20 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Gem; Genialidade, Grunts!*, Patrono (Homeworld), Pontos de Vida Extras.

Desvantagens: Insana (Paranoica), Lenta*.

Perícias: Ciência, Máquinas.

Itens: armadura tecnológica (F+2, A+2, PdF+2, Voo, 110 PEs), Desestabilizador de Gems (esse item só funciona em Gems; se a sua FA vencer a FD do alvo, ele não sofre dano, mas perde seu corpo físico e recua para a pedra imediatamente, como se fosse reduzido a 0 PV).

FAE

Conceito: *Gem de Homeworld Técnica e Nanica.*

Dificuldade: *Vá Para a Terra, Eles Disseram, Será Fácil, Eles Disseram.*

Outros Aspectos: *Sua Trouxa!, Uso Palavras Técnicas Difíceis Para Coisas Simples, Acredito Firmemente na Hierarquia das Gems.*

ABORDAGENS

Ágil (+1), **Cuidadosa** (+2), **Esperta** (+3), **Estilosa** (+1), **Poderosa** (+0), **Sorrateira** (+2)

FAÇANHAS

Conhecimento Técnico: como tenho amplos conhecimentos técnicos, ganho +2 em ações Cuidadosas ou Espertas que exijam conhecimentos técnicos.

Armadura de Homeworld: quando uso minha armadura, ganho +2 para atacar Poderosamente e posso atacar inimigos em zonas próximas.

Dedocóptero: quando giro os dedos, uma vez por cena posso voar até uma cena em que eu não esteja.

JASPER

Gestada na Terra, durante a rebelião, Jasper lutou no passado contra as Crystal Gems. Ela reconhece o poder de Rose Quartz, mas isso não significa que não pretende derrotá-la quando encontrá-la novamente. Jasper acompanha Peridot na missão de checar a Drusa, mas secretamente planeja usar a visita à Terra para executar sua vingança.

Ela se considera uma gema perfeita, e portanto merecedora de um posto de liderança. É arrogante e prepotente, usando sua força física para dominar todos em seu caminho. Considera a fusão de gemas diferentes uma aberração, como aprendeu em Homeworld, mas para conseguir o que procura é capaz de tudo.

Jasper é extremamente forte, e seu item especial é um capacete reforçado criado pelo poder da jaspe laranja que fica em seu nariz. Além disso, consegue envolver seu corpo por energia e disparar na direção de seus oponentes com uma agilidade surpreendente pelo seu tamanho.

3D&T

25N

F5 (esmagamento), H3, R5, A5, PdF0, 25 PVs, 25 PMs.

Vantagens: Gem; Ataque Especial II (F; aproximação, óbvio, perigoso e poderoso), Patrono (Homeworld), Técnica de Luta (bloqueio, força oculta)*.

Desvantagens: Devoção (obedecer as ordens de Homeworld), Fúria, Insana (megalomaníaca), Ponto Fraco (orgulho).

Item Especial: capacete (F+1, A+1), Desestabilizador de Gems.

FAE

Conceito: *Implacável Guerreira Gem de Homeworld.*

Dificuldade: *Vou Ter Minha Vingança Contra Rose Quartz!*

Outros Aspectos: *Líder Por Definição; Sádica, Cruel e Obcecada; Sempre Pronta Para Porrada.*

ABORDAGENS

Ágil (+2), **Cuidadosa** (+1), **Esperta** (+1), **Estilosa** (+2), **Poderosa** (+3), **Sorrateira** (+0)

FAÇANHAS

Capacete da Jasper: quando uso meu capacete, ganho +2 para atacar e me defender Poderosamente.

Fúria Incansável: como minha fúria nunca termina, posso ignorar uma tensão a cada ataque que recebo.

Bola Giratória: quando viro uma bola giratória, ganho +2 para atacar com Agilidade alvos em movimento.

"Estava ansiosa para massacrá-la!"

AS CINCO RUBIS

As Cinco Rubis são Gems de Homeworld que vem à Terra procurar por uma fugitiva. Elas são um time, mas com personalidades bem diferentes, e são apelidadas por Steven de acordo. Doc é a líder durona; usa óculos amarelos e tem sua pedra no peito. Navy é a mais sensível, falando calmamente e se surpreendendo com os detalhes da Terra; sua pedra fica no umbigo. Leggy é a mais nova do time, inocente e medrosa; sua pedra fica na perna. Army é a mais violenta e rígida, com sua pedra no braço esquerdo. Eyeball tem sua pedra no lugar do olho esquerdo e é a mais fria e dedicada à missão.

Elas possuem poderes comuns às Rubis, como força e resistência avançadas, mais seu maior poder está na sua fusão, que as transforma em uma rubi gigante. A ficha apresentada a seguir mostra as estatísticas dessa fusão.

3D&T

18S

F5, H3, R5, A0, PdF1; 25 PVs, 25 PMs.

Vantagens: Gem; Patrono (Homeworld).

Desvantagens: Devoção (obedecer Homeworld).

Item Especial: visor (Sentidos Especiais: todos)*.

FAE

Conceito: *Cinco Gems de Homeworld numa Fusão.*

Dificuldade: *Não Exatamente As Mais Inteligentes.*

Outros Aspectos: *Poder de Forma Gigante, Obediente e Leal, Curiosa Mas Resoluta.*

ABORDAGENS

Ágil (+3), **Cuidadosa** (+3), **Esperta** (+1), **Estilosa** (+1), **Poderosa** (+3), **Sorrateira** (+0)

FAÇANHAS

Atear Fogo: como posso atear fogo nas coisas, ganho +2 para atacar Poderosamente ou posso atacar inimigos em zonas próximas.

Dureza Impressionante: com a resiliência das Rubis, uma vez por cena eu posso ignorar todas as tensões de um ataque inimigo ou de fontes de fogo ou eletricidade.

Força Impressionante: com a força das Rubis, ganho +2 para superar obstáculos Poderosamente.

MARINA "NINA HOBBIT" BICHARA
LUCAS NOGUEIRA
ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

MAGIC The Gathering
GRAND PRIX PORTO ALEGRE

A maior festa do Magic Nacional já tem a próxima parada em 2017:

17,18 e 19 de março
Centro de Eventos Fiergs
Porto Alegre

Serão milhares de jogadores, artistas famosos, torneios de todos os tipos, estandes de várias lojas e muito, muito mais!

REALIZAÇÃO:
NERDZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!
BAZAR DE BAGDA .COM.BR

gpmagicbrasil.com

Shiro Nomatsu: exemplo maior da honra tamuraniana

Questão de HONRA

Um novo sistema de comportamento e moral para o seu personagem

Diversos RPGs possuem regras para determinar como seu personagem se comporta. O primeiro RPG do mundo, *Dungeons & Dragons*, possui o sistema de tendência (ou "alinhamento", do original em inglês, *alignment*). Mas não é o único.

Vampiro: a Máscara, um RPG famoso por lidar com as sutilezas da personalidade dos personagens, também possui regras para isso — o sistema de natureza e comportamento.

Tais mecânicas são sempre controversas. Enquanto alguns jogadores gostam delas, por fornecerem uma guia para a interpretação de seu personagem, outros argumentam que tais regras mais limitam do que ajudam.

A verdade é que, na vida real, nós *somos* limitados em nossas ações. Podemos achar que não, que somos livres para fazer o que bem entendermos, mas no fundo nossas ações são limitadas por nossas personalidades e códigos internos, que por sua vez são frutos de nossa criação, pressão da sociedade ou vivência pessoal. Se na vida real somos limitados, faz sentido que no RPG haja regras para limitar nossos personagens.

Vamos a um exemplo. Imagine um jogador que interpreta seu personagem de forma gananciosa, sempre exigindo mais dinheiro para fazer as missões e saqueando tudo que vê pela frente. Em determinada aventura, o personagem tem a chance de pegar uma joia valiosa. O *jogador* suspeita que aquela joia seja amaldiçoada, então diz que seu personagem não irá pegá-la.

Isso faz sentido?

Se o personagem sempre se comportou de forma gananciosa, por que justo naquela hora não iria agir assim?

Se houvesse uma regra que apontasse o comportamento do personagem na direção mais correta, não estaria limitando a interpretação. Pelo contrário, estaria garantindo que o jogador interpretasse de acordo!

A maior parte das regras de comportamento, no entanto — incluindo as tendências de *D&D* e as naturezas e comportamentos de *Vampiro* — são bastante "frouxas" nesse sentido. Fornecem linhas gerais de conduta, mas pouco em termos de mecânicas concretas para guiar os personagens. Como essa é uma coluna de regras, vamos fornecer uma solução para isso. Mas, em vez de discutir sistemas que já existem, vamos fazer algo mais divertido.

Vamos fornecer um sistema novo.

O código

Nosso sistema não irá usar noções de bem e mal, ordem e caos ou mesmo traços de personalidade. Em vez disso, será baseado no conceito da *honra*.

Não é fácil definir exatamente o que é honra. Um misto de integridade, orgulho e virtude, seu significado varia de sociedade para sociedade. O que não varia é que pessoas honradas são respeitadas, seguidas e adoradas, enquanto pessoas desonradas são hostilizadas, evitadas e temidas.

O sistema a seguir traz exemplos de ações "honradas" e "desonradas", mas o mestre pode mudá-las, para definir exatamente o que é honra em seu cenário.

Honra em jogo

Nosso sistema de Honra é voltado para *Tormenta RPG*, mas pode ser facilmente adaptado para outros RPGs.

Usando este sistema, os personagens não possuem tendência nem pontos de ação. Em vez disso, possuem uma estatística chamada Honra.

Ela opera na mesma escala das habilidades básicas e também possui um modificador. Personagens começam o jogo com 3d6 pontos de Honra. Esse valor inicial é modificado pela raça e classe do personagem, de acordo com a tabela a seguir.

Caso você adquira uma nova classe em níveis elevados, aplique apenas metade do modificador de Honra listado.

Raça	Modificador
Humano	+0
Lefou	–2
Anão	+2
Minotauro	+1
Goblin	–1
Halfling	–1
Elfo	+1
Qareen	+0

Classe	Modificador
Bárbaro	+0
Bardo	–2
Clérigo	+1
Druida	+0
Feiticeiro	–1
Guerreiro	+0
Ladino	–2
Mago	+0
Monge	+1
Paladino	+2
Ranger	+0
Samurai	+2
Swashbuckler	–1

CAVERNA DO SABER

Tabela de Ações Honradas e Desonradas

Ação	Mod.
Adquirir terras ou uma propriedade importante (como uma torre ou castelo)	+1*
Arriscar-se para salvar a vida de um PdM	+1
Começar a servir uma pessoa importante	+1*
Completar uma missão importante	+1
Dar um presente valioso a um PdM	+1
Derrotar um inimigo poderoso (com nível de desafio pelo menos 2 pontos maior que seu próprio nível)	+1
Fabricar um item obra-prima	+1*
Mostrar misericórdia a um inimigo	+1
Cumprir um juramento importante	+2
Derrotar um arqui-inimigo	+2
Liderar um exército à vitória	+2
Pagar uma antiga dívida de família	+2
Vingar a morte de uma pessoa importante (como um cônjuge, senhor, ou parente)	+3
Morte honrosa	+5*
Barganhar para ganhar mais do que merece	–1
Comportamento indelicado (se empanturrar em um jantar elegante, dormir durante uma cerimônia religiosa, etc.)	–1
Fugir de um combate (junto com seus amigos)	–1
Pedir um favor para algo que deveria ser capaz de fazer sozinho	–1
Perder um item valioso	–1
Perder uma disputa ou duelo	–1
Ser acusado de um crime	–1
Comportamento escuso (mentir, se esconder, se disfarçar)	–2
Falhar em uma missão importante	–2
Recusar uma disputa ou duelo	–2
Saquear um local sagrado	–2
Ser derrotado por um inimigo mais fraco (com nível de desafio menor que o seu próprio nível)	–2
Usar um item desonrado (como veneno)	–2
Desobedecer seu senhor	–3
Fugir de um combate (deixando seus amigos para trás)	–3
Quebrar uma promessa	–3
Matar um inimigo indefeso	–3
Ser culpado de um crime	–3
Matar um inocente	–5
Ser exilado	–5
Alta traição (por exemplo, matar seu senhor)	–10

**Apenas se aplicam uma vez na carreira do personagem.*

Ganhando e perdendo Honra

Ao contrário das outras habilidades básicas, a Honra muda de acordo com suas ações. Acima você confere uma tabela de ações que modificam sua Honra. Os modificadores são apenas sugestões — o mestre tem a palavra final sobre se uma ação modifica Honra e, se modificar, em quantos pontos.

No caso de ações que dão pontos de Honra, os pontos devem ser ganhos apenas se aquela ação tiver um impacto na história. Por exemplo, se o personagem abrir mão de um item mágico importante em prol de um PdM, merece 1 ponto de Honra. Mas se der um item que não vai lhe fazer falta — mesmo que seja valioso — não deve ganhar Honra. De forma similar, perdoar um vilão poderoso, que mais tarde pode prejudicar o personagem, rende 1 ponto de Honra. Perdoar um goblin manco, não.

No caso de ações que tiram pontos de Honra, as perdas são cumulativas. Por exemplo, se você mentir e essa mentira causar a morte de um inocente, você irá perder 7 pontos de Honra (2 pela mentira, 5 pela morte do inocente)!

Quando você ganha um ponto de habilidade, pode em vez disso aumentar ou diminuir sua Honra em até 2 pontos.

Usando a Honra

A Honra pode ser usada como uma reserva de força — personagens honrados podem se esforçar além dos limites-mortais para cumprir seus deveres.

Em termos de jogo, uma vez por sessão você pode usar sua Honra para ganhar um benefício temporário. Gaste uma ação livre e faça um *teste de Honra* — isso é, role 1d20 mais seu modificador de Honra — contra CD 15. Se você for bem-sucedido, recebe um dos benefícios abaixo, à sua escolha.

• Adicionar um bônus igual à metade do seu teste de Honra em uma jogada de ataque ou teste de habilidade, perícia ou resistência. Por exemplo, se você possui Honra 15 (mod. +2) e rolou 11 no dado (para um resultado de 13 no teste de Honra) irá somar +6 na jogada ou teste. O bônus deve ser usado antes de o mestre dizer se você foi bem-sucedido ou não.

• Adicionar um bônus igual à metade do seu teste de Honra em sua classe de armadura até o início de seu próximo turno.

• Rolar novamente um teste de resistência contra algum efeito nocivo que o esteja afetando, como uma magia *dominar pessoa*. Essa nova rolagem recebe um bônus igual à metade do seu teste de Honra. Você não pode fazer um

segundo teste para um efeito instantâneo, como uma *bola de fogo* (mas pode usar sua honra para adicionar um bônus ao primeiro teste).

• Recuperar um número de pontos de vida igual ao resultado do seu teste de Honra.

• Realizar uma ação padrão ou de movimento adicional na rodada. Por exemplo, pode realizar uma ação completa e uma ação padrão, ou uma ação padrão e duas ações de movimento, ou qualquer outra combinação.

• Adicionar um bônus igual a um quarto do seu teste de Honra em uma habilidade básica (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria ou Carisma) até o fim da cena.

Se você falhar no teste de Honra, nada acontece — mas você gasta seu uso de Honra por esta sessão de jogo. Entretanto, se você falhar no teste por 5 ou mais (ou seja, tirar um resultado igual a 10 ou menos), fica abalado até o fim da cena (–2 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência).

Qualquer personagem pode usar a Honra, independentemente de seu valor nesta estatística. Mas, como visto acima, um resultado ruim no teste não só não fornece nenhum benefício como ainda impõe uma penalidade, de modo que usar a Honra é uma opção arriscada para personagens desonrados. Pode ser um choque olhar para si mesmo e descobrir que há apenas sombras...

Amarras da Honra

A Honra é uma lâmina de dois gumes. Se por um lado é uma fonte de força, por outro, limita o que você pode fazer. Um personagem honrado pode não conseguir mentir ou se esconder — mesmo que seja por um bom motivo, como se esgueirar na fortaleza de um vilão para detê-lo!

De acordo com o mestre, sempre que um personagem honrado (com modificador de Honra +1 ou maior) tenta fazer uma ação desonrada (que tire pontos de Honra, conforme visto em **Ganhando e perdendo Honra**), deve fazer um teste de Honra contra CD 15. Se for bem-sucedido no teste, *não* consegue fazer a ação! O personagem simplesmente não consegue lutar contra suas amarras morais. Se falhar no teste, poderá fazer a ação (e provavelmente perderá pontos de Honra por ela). Ou seja, quanto maior sua Honra, mais difícil é agir de forma desonrosa.

Em termos de jogo, isso coloca um dilema para os jogadores. Personagens muito honrados são mais poderosos, pois ganham bônus maiores quando usam Honra, mas são mais limitados em suas ações. Cabe a cada jogador decidir um nível de Honra com o qual fique confortável.

Personagens desonrados (com modificador de Honra +0 ou menor) nunca precisam fazer esse teste.

Se o mestre quiser complicar as coisas, pode estipular classes de dificuldade variadas para diferentes ações. Quanto mais desonrosa a ação, menor deve ser sua CD. Uma pequena mentira inocente pode ter CD 25 — apenas alguém *muito* honrado teria dificuldade em fazer isso. Já assassinar seu próprio senhor enquanto ele dorme pode ter CD 5 — qualquer um com um pingo de honra teria dificuldade em perpetrar tal ato.

Conversão Tendência-Honra

Tendência	Equivalente de Honra
Leal e Bondosa	4d6
Leal e Neutra	3d6+2
Leal e Maligna	3d6
Neutra e Bondosa	3d6+2
Neutra	2d6+2
Neutra e Maligna	1d6+2
Caótica e Bondosa	3d6
Caótica e Neutra	1d6+2
Caótica e Maligna	1d6

Sem Honra

Um personagem que caia a Honra 0 não pode mais ser usado por um jogador. É possível jogar com personagens desonrados (como visto na tabela de exemplo, qualquer valor abaixo de 10 já representa desonra), mas um personagem com Honra 0 desceu a um nível do qual não há mais volta. Seus atos são tão vis que ele é praticamente um monstro. O jogador deve entregar sua ficha ao mestre (que poderá usar o personagem desonrado como um PdM, se quiser) e fazer um novo personagem.

GUILHERME DEI SVALDI

Metamorfoses

por Davide Di Benedetto
arte por Lobo Borges

Aconteceu em Petrynia.

O rebanho de ovelhas corria pelo descampado, Elegast sorria porque não acreditava em fronteiras e era livre para ir aonde bem entendesse. Primeiro a queda do reino élfico, depois a queda da deusa. A elfa sabia: nada era para sempre.

Outrora o sacerdócio fora seu ofício, agora cuidava de um rebanho mais literal. Na vida passada se considerara homem, na vida presente, mulher. Tudo era transitório. O próprio pedaço de pasto verdejante em que pisava pertencera a humanos anos atrás, fora cortado por estradas de pedra dos minotauros, em tempos recentes, e agora era pisado e devorado por animais. Sim, reis e reinos caíam. Mesmo os deuses. No final, restava apenas a terra para consumir os cadáveres.

Por isso Elegast orava a Laan, o deus dos viajantes, a única morada fixa que desejava possuir novamente era o túmulo. Orava ao deus sol Azgher pela manhã, para que a divindade fizesse as plantas crescerem e alimentasse o rebanho. Mas, acima de tudo, Elegast orava a Allihanna-dos-pastos, deusa da terra, das ovelhas, dos lobos que espreitam. Ela ajeitou o chapelão de palha sobre os cabelos verdes como lodo e o pedaço de capim que trazia na boca. Com a ajuda do cajado, mancou de encontro aos demais pastores, sentados sobre rochas. Os pés da elfa iam descalços, arrastando no chão. Dedos de coelho.

Aproximou-se: humanos, crianças com menos da metade de sua idade centenária. Tomou o odre de vinho da mão de um deles. Bebeu.

Havia algo errado.

— Onde está Ovídio?

Ovídio não era humano, nem elfo. Era o nome de um bode leal como um cão. A mancha de pelos marrons em meio ao oceano de lã branca desaparecera. O berro solitário em meio ao balido incessante. Porque todo o mundo sabia (aqueles pastores sabiam, pelo menos) as ovelhas faziam *beeeeh*, o bode fazia *maaaaa*.

Os companheiros de Elegast balançaram a cabeça. Não haviam visto o animal.

— Alguns de nós estão vigiando o restante do rebanho perto da estrada. Pergunte a eles — disseram.

Mas Ovídio também não estava lá, devorando um arbusto à margem do trajeto. Ovídio não estava em lugar algum. Os pastores da estrada tinham certeza de não ouvir o bode há um bom tempo, mas haviam visto viajantes. E havia uma cidade próxima.

O pensamento se apoderou da mente dos pastores quase que simultaneamente.

— Odeio cidades — disse Elegast.

Habitantes de cidades não eram confiáveis, pessoas que viviam no fedor. Dormiam debaixo de tetos de pedra ao invés do relento. A elfa precisava olhar ao redor primeiro. Em todas as direções. Ter certeza de que Ovídio não se perdera no bosque ou que tivesse sido devorado por uma alcateia. Mas nas entranhas intuía o que tinha acontecido.

Ladrões.

Gritou o nome da deusa. A palha e o cabelo no topo da cabeça da elfa foram tragados para dentro da pele, ao mesmo tempo em que todo o corpo começou a encolher e a brotar penas. Os olhos tornaram-se negros como piche, o nariz aquilino converteu-se num bico.

Elegast transformou-se em corvo e voou sob o sol do meio-dia.

Porque a elfa orava a Allihanna-dos-pastos. E alguém havia roubado seu bode.

* * *

Dez ruas, um muro e alguns casebres. Ficava a dias dali. Era mais que aldeia, menos que verdadeira cidade. Apenas um entreposto comercial que crescera demais de hora para outra e que depois fora parcialmente abandonado. Tão recente que os habitantes nem mesmo o consideravam um lar. Um *vilarejo sem nome.*

Os pastores haviam avistado viajantes e, Elegast sabia, falavam a verdade. No entanto, mesmo voando, ela não alcançara viajante algum por todo o trajeto até o lugar. O que era estranho. Também sabia que Ovídio não estava perdido nos bosques ou no estômago de lobos, porque parou para conversar com uma pequena alcateia pelo trajeto e interrogou algumas revoadas de pássaros da região. Restava o vilarejo.

Elegast pulou a formalidade de passar pelo portão principal e ter que aturar algum vigia gritando o clássico "*Alto, viajante! Quem vem lá*?". Ou melhor, voou diretamente por cima dela. Aterrissou em um beco escuro e voltou à forma original. Artonianos podiam não ligar muito para elfas e elfos nesses últimos tempos, mas se davam melhor com eles do que com pássaros falantes.

As janelas das casas a olhavam, algumas se fechavam. Ao longe, era só uma viajante suja com um chapéu de palha, mas de alguma maneira as pessoas desses lugares conseguiam ser ao mesmo tempo fascinadas por estrangeiros e desconfiadas quanto a eles. Uma das janelas se abriu e uma velha despejou imundície com um balde. A mistura de fezes e urina passou a centímetros de Elegast, que se esquivou sem muita dificuldade. Não muito longe, junto a uma pequena pilha de lixo, um porco rosado e gordo fazia sua refeição.

Elegast procurou a taverna. Casa de três paredes e nenhuma onde deveria haver a porta de entrada ligando o estabelecimento à rua de terra batida. Era mais parecida com um armazém onde alguns clientes bebiam e uma meretriz bocejava.

— Onde está meu bode? — disse ao entrar.

Risos, troças. E até uma oferta de bebida por conta da casa. *Moça, não é assim que fazemos as coisas por aqui. Não vimos nenhuma porcaria de bode. Pergunte a algum feirante na praça do mercado.*

— Ou ao açougueiro.

Os clientes riram em coro, mas Elegast soube que mentiam. Porque orou à deusa e Allihanna e ela revelou que aquelas palavras eram engodo.

A elfa não mexeu um músculo. Saiu da taverna, foi ao açougueiro.

Pedaços de bicho mortos em ganchos.

— Viu um bode? Pelos marrons, mancha negra no pescoço — disse Elegast.

— Sim, vi. Sinto muito. Comprei de viajantes essa manhã — o açougueiro apontou para carne sangrando — Está morto. Ali.

Mas o açougueiro também mentia. Aquele não era Ovídio e Elegast soube disso quando conversou com o espírito do animal defunto, sob olhos de incompreensão do comerciante. A incompreensão da elfa, contudo, era mais profunda.

Por que mentiam?

Andou por todas as dez ruas, bateu às portas de todos os casebres e poucas se abriram. Ajoelhou-se e orou com fervor, a mente tentou alcançar reinos celestiais, conseguir respostas de entidades superiores aos mortais. Mas havia algo que a impedia de alcançá-las.

O homem se aproximou em um cavalo cansado. O humano tinha cabelos e barba como fogo, rosto sardento, voz de trovão. O animal quase não aguentava o peso do cavaleiro e da armadura. Vinham acompanhados de guardas a pé.

— Sou o Xerife!

É claro que era.

— Estou procurando meu bode — disse Elegast, respondendo à apresentação.

— Todo o maldito vilarejo já sabe disso, moça. Vá embora. Alguns forasteiros a mais por aqui seriam bem-vindos, mas gente disposta a gastar dinheiro. Não uma caipira morta de fome que perdeu o animal que usava pra se divertir à noite.

E assim Elegast foi gentilmente escoltada de volta ao portão principal.

Entrar de novo seria fácil. Mas por que se dar o trabalho? Berrara o dia inteiro por Ovídio. E Ovídio não berrara de volta. A elfa sentou-se no chão, perto da estrada de pedras. Bufou e limpou o suor do rosto. Quase deu um salto quando viu a pequena mulher ao lado.

Era menor que uma anã. Havia surgido como mágica.

— Não foi como mágica. Foi *magia* mesmo — disse a mulherzinha.

— Quem é você? — perguntou Elegast.

— Deus.

Elegast franziu a sobrancelha, girou o pedaço de capim sempre pendendo da boca e esperou mais informações.

— Sou *um* deus. Uma deusa, na verdade. Bom, depende do dia. Meu nome é Nowhere, a deusa menor dos lugares esquecidos. Prazer.

— Prazer em conhecê-la. Meu nome é Elegast. Sou pastora de ovelhas e alguém roubou meu bode — resmungou a elfa, pausando antes da próxima pergunta, temendo ser indelicada — Amiga, entendi o lance todo do "sou uma deusa menor", mas não muito bem a segunda parte. Como divindade, você rege o quê *exatamente*?

— Lugares assim, Elegast — a mulherzinha apontou para o vilarejo, o portão, a muralha tímida — Lugares onde as pessoas se casam com primos, a vida do vizinho parece interessante e onde todos acreditam ser muito civilizados por viverem atrás de uma muralha de barro seco. Lugares que o resto do mundo ignora. Onde as próprias pessoas não sabem o que querem ou quem são. Nunca perguntou para um taverneiro qual era o nome dele e, por alguns segundos, foi como se o sujeito tivesse esquecido completamente?

Sim, isso vivia acontecendo.

— Tudo muito intrigante — disse Elegast, sorriso no rosto — Imagino que agora você irá dizer como encontrar meu bode. Mas por que está me ajudando?

— Porque, como todo mundo aqui, não tenho nada melhor pra fazer.

A mulherzinha se levantou, bateu as mãos em suas roupas espanando a poeira. Desapareceu em pleno ar.

Antes disse:

— Perguntes às plantas. Elas são honestas.

* * *

Elegast circundou o muro de barro e encontrou a pequena clareira, cercada por vegetação. Especialmente adequada: restos de acampamento, fogueira morta no chão. Ao redor, árvores e arbustos espreitando curiosos.

Respirou, esvaziou a mente.

Falar com plantas não era fácil; as vozes delas costumavam deixar os conjuradores das preces meio malucos. Elegast foi até um pinheiro e arrancou um pedaço da casca com as unhas, deixando seiva escorrer para fora. Murmurou a prece correta.Lambeu.

Os olhos se fecharam e a mente de Elegast foi invadida pelo verde. Um verde doentio e pegajoso como musgo, repleto de risadas, sussurros. Ao mesmo tempo um território virgem, imaculado.

O que quer aqui, elfa?, falou um dos pinheiros, agora alto como uma montanha.

Deixe a garota descansar, velho! Ela acabou de chegar, disse uma erva daninha que se alimentava do pinheiro, rindo.

De repente, tornou-se difícil perceber a passagem do tempo e as direções. Elegast era banhada por sol, respirava um ar que não era o ar destinado aos pulmões de animais. Mesmo a elfa que tinha centenas de anos sentia-se uma criança naquela estranha dimensão. Os pés ameaçavam brotar raízes, seu sangue era seiva.

Não, pensou Elegast. Recobrou a sanidade.

Onde está meu bode?

Risos ecoavam no verde gosmento. Plantas podiam ser honestas, mas eram um tanto escrotas.

Silêncio! Vamos mostrar a você o que aconteceu nessa clareira, elfa. O animal que procura esteve aqui noites atrás, junto de outros animais.

E em sua mente Elegast viu humanos. Habitantes do vilarejo. Todos lá: os clientes da taverna, a meretriz, o açougueiro, o guarda da muralha. Cantavam e oravam em volta de uma fogueira acesa em chamas azuis. Um zunido tomou conta do ar e o Xerife apareceu, materializando-se magicamente, junto a alguns guardas que o acompanhavam. Vestiam roupas de viajante, capuzes e chapéus para ocultar o rosto. Um deles trazia Ovídio berrando debaixo do braço. Todos portavam o símbolo da serpente, amarrado sob o pescoço.

— Finalmente achamos um animal adequado para o ritual. Desgarrou do rebanho perto da estrada, os pastores não vão sentir falta — disse o ruivo, rindo com voz de trovão.

Os fiéis exultaram. Alguns ainda tinham dúvidas e falaram sobre ir para casa.

— Quantas vezes terei que repetir? Esqueçam as bobagens que ouviram falar sobre nosso deus. Alguma vez, em todos esses anos, eu os decepcionei? — discursava o Xerife com fervor — Os outros deuses temem Sszzaas e tentaram bani-lo, pois sabem que apenas ele conhece a verdadeira maneira de se livrar dos pecados. Acusaram-no de ser o deus da traição, quando na verdade é o deus da purificação. Agora Sszzaas voltou e está mais forte do que nunca! O deus serpente concede suas reais dádivas a nós, esquecidos pelos demais.

Um grupo de mulheres entrou em pranto e gritou o nome do grande corruptor em êxtase. Vários dos habitantes prostraram-se ao chão em pedido de desculpa, o mero fato de terem duvidado em pensamento parecendo algo blasfemo, profano.

— Chega de bobagem! — disse o Xerife — Vamos começar o ritual.

O bode foi colocado próximo a fogueira, onde o xerife, como mestre de cerimônias, queimou algumas ervas no fogo azulado. Uma fumaça fétida serpenteou pelo ar como se estivesse viva e impregnou os pulmões de Ovídio.

Não.

Os aldeões começaram uma procissão em torno do animal, cada um chegando perto e colocando as mãos sobre o a cabeça do bode. No começo, Elegast pensou estar ouvindo um cântico, mas aquilo não era um hino profano.

Eram confissões.

— Matei um dos meus clientes a noite passada e roubei seu ouro — disse a meretriz.

O bode berrou, em dor.

Não.

— Já vendi a carne de um forasteiro — disse o açougueiro.

Nenhuma surpresa, todos sabiam. Veias negras pulsaram pelo animal e o corpo começou a se modificar.

Não!

— E-eu já... minha filha... perdoe minha filha... — disse um guarda bêbado, chorando, sem concluir a frase, soterrado pela culpa.

O corpo todo do animal foi inundado por negrume.

NÃO!

Mas a procissão continuou e, um a um, os habitantes do vilarejo aproximaram-se expiando suas culpas e crimes. O bode (aquilo que havia sido um bode) vagou a esmo, afastando-se do acampamento e do vilarejo, perdendo-se na mata próxima dali.

Ao fim da visão, Elegast acordou deitada sobre terra e folhas, sofrendo uma enxaqueca descomunal e com o riso das plantas ainda ecoando na mente.

* * *

Elegast começou a busca por Ovídio durante a manhã. Fez preces aos deuses quando avistou o primeiro sinal da aurora e vagou pelas árvores até o entardecer. Seu primeiro instinto foi procurar uma caverna, alguma reentrância na terra ou buraco onde o animal pudesse ter se escondido, mas logo abandonou o raciocínio. Cheirou fezes, procurou pegadas. Em vão.

Antes, havia perguntando a pássaros sobre um bode e Ovídio não era mais um bode. Tentou encontrar outra revoada no céu que pudesse interrogar, mas não havia nenhuma. Era como se uma presença maligna, algo que havia começado na clareira, estivesse agora se esparramando pelo ar e espantando os animais.

Esgotada, sentou-se no galho de uma das árvores e se concedeu alguns minutos de descanso. Sua mente perdida, os olhos contemplando o pôr-do-sol. Então sentiu o cheiro de enxofre trazido pelo vento. Elegast assumiu mais uma vez a forma emplumada de corvo e com um bater de asas alcançou o muro de barro do vilarejo. O portão arrombado, os guardas haviam sumido de seus postos e por todo lugar havia uma trilha de morte e destruição.

Grandes chamas púrpuras consumiam a taverna e os arredores.

* * *

Pousou sobre um telhado e observou a cena.

A criatura caminhando pelas ruas tinha corpo humanoide negro, deformado, explodindo em músculos. Sangue imundo era bombeando pelo corpo através de veias e artérias enormes. O tórax do corpo do demônio, no entanto, era afilado e possuía seios desnudos e sensuais de mulher. Os pés eram cascos obsidianos, temíveis, pisando e partindo o pescoço de um habitante em agonia. A cabeça da coisa era a de um bode e Elegast reconheceu os pelos marrons, a mancha negra.

Ovídio, enfim. Exceto pelo fato de que aquele não era mais Ovídio.

O demônio cuspia chamas azuis-arroxeadas. Empunhando um enorme cutelo, perseguia vítimas. Guardas tentaram detê-lo, armando uma tímida parede de escudos. Foram retalhados como papel.

Um deles sobreviveu. Tentou correr desengonçado, mas um jato luminescente e azul foi cuspido pelo demônio. O humano foi envolvido e consumido pelas chamas enquanto gritava. Ainda estava bêbado quando morreu.

— O que você vai fazer? — disse um homenzinho aparecendo do nada, ao lado de Elegast no telhado. Nowhere, o deus menor dos lugares esquecidos. Hoje era um homem.

— Por que deveria fazer alguma coisa? — disse Elegast — Aquele não é mais o meu bode.

Gritos. Pessoas morrendo.

— Quer saber? Por que você não toma alguma atitude? — perguntou a forma emplumada de Elegast ao deus menor.

— Porque não posso. Como a maioria dos habitantes daqui, sou um covarde — respondeu Nowhere. E desapareceu.

Elegast olhou enquanto o demônio marchava cuspindo chamas e decepando membros com um cutelo. Gritos diferentes, lá embaixo. Duas crianças corriam por um beco escuro, o mesmo que a elfa usara para aterrissar longe de olhares indesejados quando chegou ao vilarejo. O demônio-bode finalmente acabou encurralando os jovens. Abriu a boca, antecipando e saboreando o momento da morte dos inocentes.

Fezes de pássaro choveram sobre ele.

— Não há problema em caçar adultos, mas não deixarei que mate filhotes. — disse Elegast, voando sobre a criatura.

As crianças correram e o monstro virou a cabeça para cima cuspindo chamas que a elfa mal teve tempo de esquivar. Elegast subiu ao céu e mergulhou num rasante para o ataque. Então viu os pelos marrons, viu a mancha negra. Mas o berro era outro.

Beeeeeeeeeeeeeeeeeh — soou o monstro. E ela soube que aquele não era mais Ovídio.

Todo mundo sabia (os pastores sabiam, pelo menos) que as ovelhas faziam *beeeeh* e o bode fazia *maaaaa*.

O corpo de Elegast começou a crescer, as penas se tornaram pelos, o bico se tornou mandíbula repleta de presas. As asas se tornaram garras.

Uma forma de lobo caiu do céu, estraçalhando a garganta do demônio, enviando-o de volta aos reinos infernais.

* * *

Longe dali, vários dias depois.

O Xerife galopava em direção a mais um pôr-do-sol. Deixara o vilarejo discretamente, os habitantes estavam ocupados demais morrendo para notar a presença dele.

Após anos vivendo em lugarejos, sentindo-se abandonado pelo deus que servia, quase havia se esquecido de sua verdadeira natureza. Mas agora a presença de Sszzaas manifestava-se novamente nas mentes dos fiéis e o homenzarrão ruivo com voz de trovão estava imensamente orgulhoso de seus feitos. O ritual em nome do grande corruptor fora um sucesso, os moradores do vilarejo chacinados por um demônio criado pelos próprios pecados. Traídos por si mesmos.

Em algum lugar, o deus serpente sorriu e o Xerife também sorria.

O sorriso era pela metade, insatisfeito, isso é verdade. Durante a fuga levara uma mula consigo, além do cavalo. Estava carregada de ouro e outros itens valiosos que surrupiara de algumas casas em meio à confusão, mas parte do saque se perdeu. No segundo dia de viagem, um lobo atacou e matou a mula durante a noite. Parte das coisas teve que ser deixada pra trás. Felizmente, encontrou o cavalo ainda vivo, passeando não muito longe do lugar que levantara acampamento.

O Xerife bateu as esporas no flanco da montaria e sentiu o vento soprar no rosto, o animal correndo cada vez mais. Sentiu-se pela primeira vez em muito tempo sem máscaras, um homem livre. Alguém prestes a abraçar o mundo.

Então o cavalo relinchou, levantou-se nas patas dianteiras e o Xerife foi arremessado ao chão, quebrando a espinha.

Agonizou em dor, tentou mover as pernas. Em vão.

— Animal maldito, você...

— Eu te traí? — respondeu o cavalo.

Não era mais cavalo. Os músculos do animal se encolheram dentro de si mesmos, o corpo foi tomando a forma de bípede, e o rosto, as feições de uma mulher. De uma elfa.

Elegast.

— O que pensa que vai fazer comigo, druida de merda? — a voz do ribombante do Xerife, uma inflexão de medo disfarçada de fúria.

— O que acha que eu vou fazer?!

Elegast uivou o nome da deusa, bramiu o nome, guinchou o nome dela. Piou, crocitou e sibilou. Os filhos de Allihanna atenderam o chamado.

O esquilo foi o primeiro a chegar. Roeu e arrancou um olho do Xerife, levando-o para sua toca. Um gavião pousou sobre o rosto dele com as garras, bicando o outro. Ratos vieram, roendo carne e pele bem devagar. Uma serpente rastejou para perto e, mesmo sendo uma criatura de Sszzaas, deu sua contribuição com uma picada venenosa. Não existia honra entre traidores.

Vieram os lobos e um urso guloso. No fim, restou apenas a cabeça de um humano e nada para os abutres.

Elegast saboreou cada momento, mas quando tudo terminou, veio o remorso. Um sentimento pesado e sombrio, denso como um manto.

— Esse não é o caminho da deusa.

A elfa aproximou-se da cabeça do Xerife e novamente chamou por Allihanna, dessa vez com sua própria voz. Vida foi soprada no pedaço de osso e sangue. Um corpo em carne viva começou a crescer novamente. Então pelos, cascos, chifres e um berro que qualquer pastor saberia diferenciar de um balido.

Em meio a estrada de terra batida, repleta das pegadas mais diversas, jazia agora um pequeno bode de pelos avermelhados.

A elfa encarou os olhos do bicho e viu que o mal deixava aos poucos de morar ali. A natureza e a terra não se importavam com vagos conceitos morais. Purificava. Nada era para sempre, tudo era transitório.

— Bem melhor assim.

Elegast amarrou a pequena corda que trazia consigo ao animal, ajeitou o chapéu na cabeça. Com o auxílio de um galho que transformou em cajado, mancou junto de seu novo companheiro, rumo ao horizonte que anoitecia.

MESTRE DA MASMORRA

Seu cenário de RPG não precisa nascer de um dia para o outro

A Gênese de UM MUNDO

Admita! Você prefere mestrar campanhas longas em vez de *one-shots*. Gosta de explorar o cenário em vez de visitar sempre as mesmas aldeias. Prefere criar seu próprio material a esperar publicações oficiais. Se concorda com pelo menos uma das frases acima, aposto que você já pensou em criar seu próprio cenário de RPG.

Todo RPGista já pensou em criar seu próprio mundo. Mas nem todos foram adiante; parece uma tarefa difícil e trabalhosa. E é mesmo. Mas na maioria dos casos, o que falta é método. Não tema! Faz algum tempo que criamos mundos. Eu mesmo tenho certa experiência desenvolvendo *Tormenta*, *Mega City*, *Eldenurin*...

Há um tempo e lugar

Não existe história sem cenário. Mesmo em histórias que se passam em "lugar nenhum", esse "lugar nenhum" é um cenário muito bem definido!

O cenário é o tempo e lugar onde se passa sua história. Alguns são tão bem desenvolvidos que às vezes se tornam personagens. Tome Gotham City, por exemplo: trevas e escuridão, prédios altos e arquitetura opressora, becos sombrios e ruelas ameaçadoras, gárgulas observando do alto... E bandidos que espreitam de cada esquina, enquanto os verdadeiros "tubarões" comandam o crime de arranha-céus luxuosos. Quando uma história se passa em Gotham, o leitor sabe o que esperar: crime e mistério ao estilo *noir*.

O cenário é o pano de fundo de sua narrativa. Serve para situar o público e ajudá-lo a saber o que esperar do mundo e dos personagens que o habitam. Pode ser tão simples quanto "nos dias de hoje", "alguns anos atrás" e "num futuro próximo", ou recheado de referências históricas próprias. O importante é que o leitor consiga compreende-lo e saber como ele funciona a partir de um conjunto pequeno de elementos. Quanto mais diferente um cenário, mais você precisa expor e mais confuso ele se torna. Uma história na Terra do início do século XXI talvez seja a mais simples de todas. Afinal, trata-se da época e local em que vivemos!

Um cenário também envolve sociedade e cultura. A América da década de 1950 é muito diferente do Japão Feudal. Da mesma forma, cenários que compartilham a mesma base podem ser diferentes entre si. A Terra-Média é um cenário de baixa fantasia, em que a magia é rara. Azeroth é um mundo de alta fantasia, em que a magia é comum. Mas ambos usam a Idade Média da Terra como base, onde não havia magia nenhuma. Mundos de fantasia normalmente usam *O Senhor dos Anéis* como modelo. Em quase todos, halflings são pequenos querubins – bonitos e fofinhos. Mas no continente sul de Arton, são selvagens e canibais!

Por onde começo?

Você já deve ter se feito essa pergunta milhares de vezes. Será que deve começar como a Bíblia, *'No princípio, Deus criou os céus e a terra...'*, e continuar a partir daí?

Na verdade, não. Ao criar seu mundo, você não precisa de uma resposta para todas as perguntas, nem de uma origem para cada elemento. É até melhor que você deixe detalhes em aberto. Com o passar do tempo você terá novas ideias, que poderão ser muito melhores que suas convicções atuais.

Muitos cenários foram desenvolvidos assim. O autor menciona certos elementos, mas não os desenvolve de imediato. *Tormenta* é um bom exemplo. Tome a profecia bugbear que prevê o surgimento de Thwor Ironfist, o general goblinoide que viria a unificar as tribos e dominar o continente sul de Arton. O verso *"Um rei partirá sua coroa em dois"* surgiu pela primeira vez ainda antes da publicação do cenário como suplemento da *Dragão Brasil* #50, em 1999. Mas só se tornou realidade na revista *DragonSlayer* #28, em 2009 – dez anos depois!

Não há mal nenhum em saber o que aconteceu nos primeiros mil anos do reino de Eirithrion, mas com certeza esses elementos não farão muita diferença em sua narrativa atual. O esforço gasto em traçar uma linha histórica teria sido muito mais bem utilizado delineando a história que você quer contar *agora*. Se você precisa de um elemento do passado, crie esse elemento apenas; o resto pode ficar para depois – se e quando for necessário.

É por isso que defendo a tese de que criar um mundo de RPG não é diferente de escrever uma história ou campanha de RPG. Você deve se ater aos elementos necessários para o desenrolar da história que quer contar no momento, não com detalhes cuja relevância imediata seja questionável.

Questão de gênero

O primeiro passo para criar seu cenário é decidir que tipo de história você quer contar e trabalhar a partir dos elementos do gênero escolhido.

Uma história de investigação se beneficia de um clima *noir*: pessoas comuns e crimes mundanos, cuja resolução envolve as camadas mais altas da sociedade. Em *Do Inferno*, quadrinho escrito por Alan Moore sobre Jack, o Estripador, a investigação do assassinato de prostitutas leva à nobreza. Histórias de aventura pedem desafios físicos, como pedras gigantes rolando atrás dos protagonistas, rios de lava que devem ser cruzados saltando de cipó e monstros horrendos que precisam ser vencidos em combate. Como *Star Wars* e *Indiana Jones*. Uma história de horror precisa de um mal aparentemente irrefreável que nunca pode ser compreendido por completo ou parado em definitivo – apenas afastado por um tempo. Como nos *Mitos de Cthulhu* de **H.P. Lovecraft**.

Note que ainda não falamos de geografia ou período histórico. O mais importante é decidir o tipo de história que você quer contar e levantar seus elementos mais tradicionais. A partir deles é que você começará a compor seu cenário.

Uma história de investigação normalmente envolve um crime de algum tipo. Roubo, rapto, assassinato e outros crimes hediondos são os mais comuns. Independentemente do que escolher, você precisa de uma ou mais vítimas. Também precisa das forças da lei, que estão investigando – ou atrapalhando – o caso. Talvez os protagonistas sejam policiais ou investigadores oficiais, ou detetives contratados por fora. Uma lista de suspeitos é essencial. Cada um deve ter uma razão plausível para ter cometido o crime, ainda que não o tenha feito. Testemunhas, especialmente com relatos conflitantes, sempre podem ser úteis. Você também precisa de um antagonista, o vilão que cometeu o crime. Uma recompensa é uma boa motivação para atrair os heróis para a aventura. Agora que você tem os elementos necessários para a história, é hora do próximo passo.

Definido quem é quem, você terá de delinear outros aspectos do cenário. Como o local do crime, por exemplo. Digamos que a vítima caiu ou foi empurrada do alto de uma cachoeira. Essa cachoeira fica nas terras de alguém? Quem? Será que o dono estava se livrando de um invasor? Por qual motivo – será que o "abelhudo" viu mais do que deveria? Ou talvez a cachoeira seja um local conhecido por atrair casais apaixonados. Será que a vítima foi morta por um rival enciumado? Ou por salteadores que enxergaram uma oportunidade? Onde é o covil dos salteadores? É um acampamento simples ou faz parte de um complexo de cavernas maior? O rival enciumado talvez pertença a uma poderosa família local e, por isso, o par romântico da vitima está desaparecido – não quer colocar em risco sua própria vida ou a vida de seus familiares. Note que cada pergunta o fará pensar em novos elementos para o cenário.

Partindo de umas poucas peças, seu cenário crescerá naturalmente. Você pode evitar perguntas como quem criou os céus e a terra, ou responde-las caso decida introduzi-las na história. Uma aventura num templo do Deus Inseto Rhul Thalag exigirá que você defina quem é Rhul Thalag, qual seu papel na cosmologia do mundo... E também outros elementos da cosmologia!

O normal é essencial

Sua história raramente começará direto na ação. É importante situar o público antes de rolar Iniciativa. Por isso você precisa do estado normal do seu cenário. Mas o que isso significa?

O estado normal de um cenário é o dia a dia dele sem nenhuma aventura acontecendo. No futuro, esse quase sempre será o momento entre duas histórias. É aquele período em que os PdMs (ou NPCs) seguem suas rotinas como se os perigos que desafiarão os heróis não existissem. O estado normal reflete a vida no cenário. E quem decide como é a vida no cenário é você.

É aqui que você aproveita para perguntar e responder coisas como: "As pessoas vão na igreja?", "Existe uma taverna onde se reunir no final do dia?", "As pessoas dessa aldeia plantam, criam animais, pescam, trabalham em minas...?". Você vai ver que essas perguntas surgem naturalmente à medida que você vai desenvolvendo os elementos da história que decidiu contar. Via de regra, todo NPC com nome – importante para a narrativa – deve ter um pequeno histórico associado e uma rotina compatível com sua profissão. Isso pode parecer trabalhoso no começo, mas ao longo do tempo emprestará vida ao cenário.

Lembre-se de se ater aos fatos relevantes. Se ela não envolve os elfos da Floresta Myrain, nem a própria Floresta Myrain, talvez seja melhor deixar esses elementos de lado pelo momento – e não mencioná-los por motivo nenhum. Você não precisa criar mais do que o necessário para a história atual.

Mundo de uma história só

Você terminou sua primeira história em seu novo cenário. E agora quer mais. O que fazer? Abandonar o cenário antigo e criar um novo para a nova história? Nada disso! Vamos esgotar as possibilidades.

Criar um cenário para uma única história funciona bem para aventuras avulsas ("one-shots") ou para uma narrativa sem continuação. Mas se você quer criar um mundo, a primeira coisa a fazer é manter uma lista dos elementos usados.

MESTRE DA MASMORRA

Uma tabela com o nome de cada NPC, sua classe e função, histórico resumido e algumas notas é essencial. Faça o mesmo com locais, divindades, eventos, itens mágicos e artefatos. Se você pretende contar histórias no mesmo cenário, deve saber o que já aconteceu nele – anote pelo menos aqueles elementos que você já revelou para o público. A continuidade ajuda a manter seu mundo vivo.

O Cthulhu de Lovecraft: mais perguntas que respostas

Em uma das minhas campanhas, um dragão ateou fogo em boa parte de uma floresta. Ele clamava a região para si, e o incêndio foi para intimidar os habitantes de uma vila próxima, de quem ele exigia tributos. É claro que os heróis enfrentaram e derrotaram o dragão. Alguns anos de campanha depois, os heróis sobrevoaram durante uma viagem de tapete mágico a região onde o combate havia acontecido. Para a surpresa deles, a floresta não estava mais lá! Ao perguntar para um NPC o que havia acontecido, descobriram que a floresta havia sido consumida pelo fogo do dragão muitos anos antes. Eles se entreolharam e me encararam incrédulos. Minha resposta? "*Eu* não apaguei o incêndio. E *vocês*?".

Aquele detalhe simples, bobo até, fez com que a campanha ganhasse novos ares. Contribuiu para que o mundo se tornasse vivo e mutável. O cenário deixou de ser apenas um pano de fundo para se tornar parte integral da história daqueles personagens.

A familiaridade e a sensação de consequência são importantes. A taverna costuma ser o principal ponto de encontro. É aqui que os protagonistas procuram aventura. Você pode usar a mesma taverna em todas as histórias – e a venda ou destruição dela pode render boas horas de diversão. O pai que contratou os heróis para descobrir o assassino da filha agora pode reuni-los para encontrar um antigo tesouro de família. O clérigo que salvaram durante uma viagem oferece *curar ferimentos leves* de graça, além de uma cama confortável e comida saborosa quando eles passam pela paróquia. E tudo isso surgiu daqueles poucos elementos essenciais que você levantou para contar cada história.

Uma forma consagrada de aproveitar cada elemento de uma narrativa é atribui-lhe um segredo. O covil dos salteadores fica em uma caverna escondida pela cachoeira, e a vítima de assassinato foi morta por ter visto os bandidos entrando e saindo de lá. O clérigo recém chegado abandonou a família quando se converteu – e sua família desamparada passa fome na capital. O filho do fazendeiro rico não cometeu crime algum, mas a pressão das investigações despertou sua dupla personalidade assassina. Nem todo elemento do cenário precisa de um segredo, mas quanto mais segredos e ganchos de aventuras você conseguir inventar, melhor.

Aproveite seu cenário

Um cenário não é apenas um elemento opcional que pode ficar esquecido. É uma ferramenta importante na composição de sua narrativa. Desenvolvido com a devida atenção, torna-se essencial na criação de histórias.

Um cenário não precisa ser desenvolvido à exaustão, nem você precisa esgotar todas as possibilidades dele. O mais importante é desenvolve-lo como se fosse uma narrativa, explorando apenas o que for relevante para a história.

Use e abuse de cada elemento, mas respeite o ciclo natural de cada um. Todo mundo quer ouvir a história da derrocada do necromante, mas ninguém quer saber de "O Retorno do Necromante – Parte V".

GUSTAVO BRAUNER

FINAL FANTASY XV

Sobre solo apodrecido e sob escarlate firmamento,
Uma terrível praga a mão do mal lançou.
À luz dos deuses, que lutaram ao seu lado,
Contra as trevas uma batalha o rei travou.
Do alto dos céus aos abençoados em terra
Brilha o raio de paz pelo qual tanto se rogou.
Vida longa à sua linhagem e a este prisma divino.

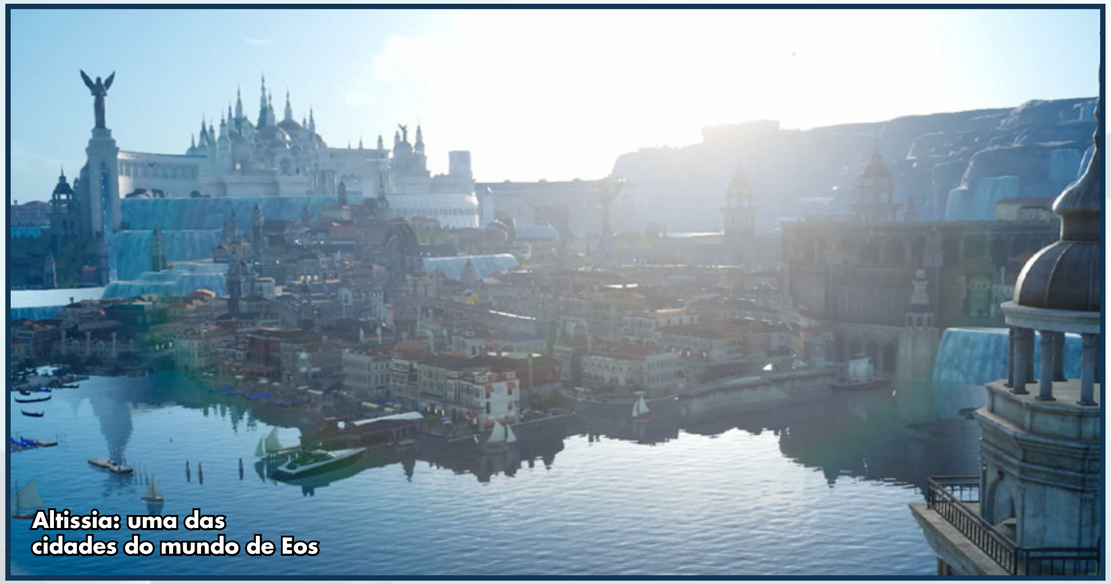
— Verso da Cosmogonia, 15:2, "Nadir."

Se tem uma coisa que sabemos sobre *Final Fantasy*, é que ele nunca é *final*. Em trinta anos de história, a série principal conta já com quinze jogos — e nem tente contar os lançamentos paralelos! O último título, *Final Fantasy XV*, foi lançado em 2016, e, como a maior parte dos jogos da franquia, conta uma nova saga em um novo universo de fantasia. E agora você também pode se aventurar neste mundo nas suas mesas de *3D&T*!

O Mundo de Eos

Final Fantasy XV se passa no mundo de **Eos**. Ele tem a premissa de ser "uma fantasia inspirada na realidade": isso quer dizer que o seu mundo possui muito em comum com o nosso, como grandes cidades, postos de gasolina, carros, celulares e jogos eletrônicos. Ao mesmo tempo, no entanto, ele não deixa de ser uma fantasia, com todos os elementos clássicos do gênero — de reis e cavaleiros até poderes sobrenaturais ancestrais e batalhas épicas contra monstros gigantescos.

Três grandes regiões compõem este mundo:



Altissia: uma das cidades do mundo de Eos

No continente mais a nordeste encontramos o reino de **Lucis**, governado desde a aurora dos tempos pela família Lucis Caelum. Em sua capital, a gigantesca metrópole de **Insomnia**, é guardado o Cristal, um presente dos deuses para a dinastia reinante, selando um pacto ancestral entre eles. Outra cidade importante do reino é **Lestallum**, conhecida pela sua grande usina de energia, que é usada na iluminação de postes que mantêm os monstros afastados durante a noite.

Ao sul temos a nação insular **Accordo**, com capital na cidade de **Altissia**. A região foi anexada há muito tempo pelo império de Niflheim, mas mantém um grau elevado de autonomia política e comercial.

Por fim, a oeste, temos o continente de **Niflheim**. Um grande império, conhecido pela força bélica da sua tecnologia *magitek*, domina toda a região, com capital na metrópole de **Gralea**.

Uma região importante do continente é a província de **Tenebrae**, dominada pelo império mas que possui alguma autonomia devido à presença da Oráculo, Lunafreya Nox Fleuret, descendente de uma longa linhagem capaz de se comunicar com os Astrais, os deuses deste mundo.

Há séculos o império de Niflheim se expande sobre as demais regiões, com a força combinada de criaturas monstruosas e do seu exército de soldados autômatos *magitek*. Apenas Lucis foi capaz de se manter livre, em grande parte graças ao poder do Cristal, que mantém uma redoma protetora sobre a capital e impede que ela seja invadida. Mas essa proteção tem um custo: ela drena a energia vital do rei, Regis Lucis Caelum. Conforme ele se torna mais velho e fraco, e com seu filho, Noctis, ainda inapto para substituí-lo, a busca de uma solução pacífica para o conflito se torna mais recorrente.

Mas o império está longe de ser o único problema enfrentado por Eos. Cada vez que anoitece, uma praga de criaturas demoníacas surge da escuridão, atacando a população e espalhando caos e terror. Os ataques têm se tornado cada vez mais frequentes e violentos, conforme os dias vão ficando cada vez mais curtos e as noites, mais longas e cruéis.

Tempos difíceis se aproximam. Apenas uma profecia antiga, sobre um rei escolhido que livraria o mundo da escuridão, pode dar alguma esperança ao povo — mas o sacrifício necessário para cumpri-la talvez seja grande demais...

A Campanha

A forma mais óbvia de se aventurar no mundo de *Final Fantasy XV* é seguindo os acontecimentos do jogo. Mais adiante estão as fichas dos quatro personagens principais — **Noctis**, **Gladio**, **Ignis** e **Prompto** —, todos construídos, em 3D&T, com 12 pontos, de forma que, se o grupo quiser, eles podem ser usados pelos jogadores.

Mas é claro que sabemos que uma das grandes graças do RPG é justamente criar o seu próprio personagem! Uma forma alternativa de jogar em Eos é permitir que o próprio grupo crie os personagens que viverão a aventura. Talvez o príncipe possa ser apenas um NPC, e os seus guarda-costas, personagens novos criados pelos jogadores. Ou então esqueça Noctis e sua trupe por completo — o próprio príncipe herdeiro pode ser um personagem novo criado pelo grupo!

Outras histórias podem ser vividas neste mundo também, com outros tipos de personagens. O filme *Kingsglaive: Final Fantasy XV*, por exemplo, possui como protagonistas membros de uma unidade de elite do exército de Lucis, com poderes concedidos pelo rei para realizar missões especiais e tentar impedir o avanço das tropas imperiais. Outros personagens possíveis são os Caçadores, um grupo de mercenários que cumpre missões para a população comum, com a função de protegê-la dos monstros e demônios que se escondem nas áreas selvagens e na escuridão da noite.

A pontuação inicial recomendada para aventuras originais no mundo de *Final Fantasy XV* é de 10 pontos (Campeões). A maioria das vantagens do ***Manual 3D&T Alpha*** podem ser usadas, embora vantagens mágicas possuam restrições — apenas o poder do Cristal permite que a magia seja usada, de forma que o personagem deve ter alguma relação com o reino de Lucis. O ***Manual do Defensor*** também possui novas vantagens, desvantagens e regras opcionais alternativas que podem ser usadas no jogo.

Viajando por Eos

Uma boa parte da história de *Final Fantasy XV* é passada com os personagens viajando por Eos, conhecendo lugares novos e se aventurando por áreas selvagens. Muitos tesouros podem se esconder em meio às suas paisagens estonteantes — e também muitos perigos.

Em Eos, um rolezinho de carro nem sempre é tranquilo

Durante o dia, as viagens são tranquilas, e os encontros facilmente resolvidos. À noite, no entanto, o ambiente é muito mais perigoso: a qualquer momento criaturas demoníacas podem surgir da própria escuridão, atacando viajantes. Em regras, para cada hora que o grupo passar em áreas selvagens à noite, o mestre pode rolar um dado: com resultado 6, um grupo de monstros surgirá.

Para proteger viajantes, existem diversos locais ao ar livre em Eos onde runas brilhantes foram entalhadas. As runas afastam as criaturas da noite, tornando os locais adequados para montar acampamento e passar a noite em segurança.

Montar um acampamento em um local adequado é uma tarefa Fácil. Isso quer dizer que basta um personagem com a perícia Sobrevivência para que seja feito sem necessidade de testes; sem ela, é necessário um teste de H–1. Em caso de falha, o acampamento é considerado inadequado para o descanso, prejudicando a recuperação de PVs e PMs (*Manual 3D&T Alpha*, p. 27). Locais perigosos, como florestas densas ou masmorras, aumentam a dificuldade do teste.

Um acampamento também é um local adequado para refeições. Meia hora e um teste Médio de Culinária (especialização de Arte) permitem preparar uma refeição simples, que deixa o grupo satisfeito e bem disposto durante cerca de seis horas (caso a refeição seja consumida antes de dormir, você pode contar o tempo a partir da hora em que acordarem). Durante este período, os personagens receberão um bônus de +1 em uma característica à sua escolha. Em restaurantes e lanchonetes — como a Kenny Corvo, a maior rede de lanchonetes de Lucis —, uma refeição com o mesmo efeito de jogo pode ser adquirida por 1 PE. Este bônus *não* é cumulativo, independente de quantas vezes os personagens comam.

As Armas Reais

Como parte dos poderes concedidos pelo Cristal, todo rei de Lucis é capaz de conjurar para si um arsenal de armas feitas de luz pura solidificada. Estas armas são poderosas, e especialmente eficientes contra as criaturas demoníacas que surgem à noite.

Cada um dos 113 reis de Lucis possuiu uma destas armas de luz, que foi guardada junto ao seu corpo em uma tumba real em pontos diversos ao redor do mundo. Muitas delas, no entanto, foram perdidas ao longo da história, e se encontram hoje em locais desconhecidos. Um descendente da linhagem real que encontre uma das tumbas poderá tentar forjar um pacto com o espírito do rei: se for aceito, levará consigo a arma correspondente, que se desfará junto ao seu corpo e poderá ser conjurada do próprio ar com um simples comando mental.

Em 3D&T, as armas reais são construídas como objetos mágicos, e podem possuir diversos poderes únicos. Todas elas, no entanto, devem possuir a seguinte característica especial:

Arma Real (20 PEs). Toda arma real recebe automaticamente a vantagem Flagelo (youkai). Além disso, diferente de armas mágicas comuns, ela *pode* acumular seu bônus com outras armas reais. Assim, se o personagem possuir uma espada real (F+1), uma lança real (F+2) e um machado real (F+3), seu bônus total final será de F+6! Quaisquer outras habilidades especiais possuídas pelas armas também são acumuladas. No entanto, a arma drena a energia do usuário, de forma que, sempre que realiza um ataque com uma delas, ele perde 1 PV, como se possuísse Poder Vingativo.

Os Astrais

Seis Astrais formam o *Hexatheon*, o conjunto de deuses do mundo de Eos:

Titã, o *Archaean*, firme como uma rocha;

Ramuh, o *Fulgurian*, incisivo como um raio;

Shiva, a *Glacian*, suave como a neve;

Leviathan, o *Hydraean*, implacável como as marés;

Bahamut, o *Aetherean*, inexorável como o ferro;

Ifrit, o *Infernian*, volúvel como o fogo.

Dois milênios atrás, estes deuses forjaram um pacto com a família Lucis Caelum, dando início à linhagem real do reino de Lucis. O primeiro rei, assim, recebeu o Cristal, e, como símbolo da sua união com os deuses, o Anel de Lucii, através do qual o seu poder poderia ser canalizado. Os Astrais, enfim, recolheram-se aos seus domínios, onde adormeceram enquanto esperam pelo tempo da profecia e do Rei Verdadeiro que salvará o mundo. Dentre os mortais, apenas uma pessoa escolhida como Oráculo e suas descendentes, a família

Descobri uma nova receita!

Um dos elementos mais marcantes de *Final Fantasy XV* é o seu simulador de culinária, em que os personagens podem aprender receitas, reunir ingredientes e prepará-los para ganhar bônus de jogo exclusivos. Se quiser, você pode usar as regras a seguir para incluir este elemento nos seus jogos.

Um personagem com a especialização Culinária é capaz de aprender receitas, da mesma forma que um mago aprende magias. Sempre que estiver em uma situação em que uma nova receita possa ser aprendida — por exemplo, quando a experimenta em um restaurante, caso alguém que a conheça esteja disposto a ensiná-lo, ou mesmo através de um livro de receitas —, ele pode gastar 1 PE para fazê-lo.

Uma vez que o grupo pare para montar acampamento, é possível escolher uma das receitas conhecidas no lugar do efeito padrão de uma refeição. No entanto, estas receitas possuem um custo em PEs para serem preparadas, representando ingredientes especiais que o personagem deve utilizar. O custo assume um grupo máximo de cinco personagens que a consumirão, e pode ser dividido entre eles: uma receita de 5 PEs pode ser preparada para cinco personagens pagando 1 PE cada, por exemplo.

Formas alternativas de pagar por este custo também podem ser utilizadas. Por exemplo, se estiverem próximos a um lago ou outro corpo d'água, pode-se gastar uma hora e fazer um teste Médio de Pesca para adquirir 1d PEs em peixes, que só podem ser gastos em receitas que os utilizem. Da mesma forma, um teste de Sobrevivência permite obter até 1d PEs em ervas e frutas que possam ser encontradas na região. Por fim, ao se vencer certas criaturas — como wyverns ou dragões —, o mestre pode conceder entre 1 e 5 PEs bônus que podem ser usados em receitas que utilizem a sua carne.

A seguir estão alguns exemplos de receitas especiais que os personagens podem aprender. O mestre pode (e até deve) criar outras para a sua campanha. Todas elas fazem efeito por até seis horas após serem consumidas. Lembre-se também que os bônus não se acumulam: apenas uma receita pode fazer efeito sobre o personagem de cada vez.

- **Sanduíche de chocobo (2 PEs).** Os personagens recebem um bônus de H+2 em iniciativa, esquivas e para calcular a velocidade máxima.
- **Risoto de ervas de ent (5 PEs).** Todas as vantagens e magias utilizadas pelos personagens possuem gasto em PMs reduzido à metade (arredondado para cima).
- **Coxinha de cocatriz (5 PEs).** A margem de crítico dos personagens é aumentada em 1 (ou seja, rolagens normais conseguirão críticos com 5 ou 6 no dado, e um Ataque Especial perigoso, com 4, 5 ou 6).
- **Estrogonofe de wyvern (5 PEs).** Todos os personagens receberão a vantagem PVs Extras (ou um nível extra dela, caso já a possuam).
- **Bife de lombo de dragão (5 PEs).** Os acertos críticos irão triplicar a Força, Armadura ou Poder de Fogo dos personagens, em vez de duplicar.
- **Lasanha dos Astrais (10 PEs).** *Todas* as características dos personagens (e não apenas uma) recebem um bônus de +1.

**Acampamento, céu estrelado, comidinha...
Nem sempre a vida de aventureiro é ruim!**

Nox Fleuret de Tenebrae, mantiveram o poder de se comunicar com eles.

Mas tempos sombrios se aproximam, e o despertar dos deuses pode estar próximo. Uma vez que retornem ao mundo, um membro da linhagem real pode tentar encontrá-los para forjar um pacto. Como este pacto será forjado dependerá do Astral: pode ser necessário vencê-lo em um combate de proporções épicas, ou então cumprir alguma missão ou requisito. Uma vez que obtenha sucesso, ele ganhará o poder de convocá-los para ajudá-lo em combate. Mas isso não pode ser feito a qualquer momento: é o próprio Astral quem define quando a sua ajuda é necessária, e determina os termos da própria invocação!

Sempre que quiser invocar um Astral, o jogador deve gastar uma ação e rolar um dado. Apenas se rolar um 6 o Astral é invocado, atacando todos os inimigos com FA 60. Caso caia qualquer outro resultado, ele deve esperar um número de rodadas igual ao valor rolado antes de tentar novamente (por exemplo, três rodadas se rolou 3). A chance de a invocação ser bem sucedida, no entanto, aumenta em condições críticas: para cada aliado do personagem que estiver Perto da Morte (inclusive o próprio), a chance de sucesso aumenta em 1. Assim, se um aliado estiver Perto da Morte, a invocação ocorrerá com um 5 ou 6; se forem dois, com 4, 5 ou 6; e daí por diante.

O Astral invocado dependerá do local e situação em que o personagem se encontra: Leviathan pode ser invocado se o personagem estiver próximo a um grande corpo d'água; Titã, se estiver em local rochoso e coberto de terra; Ramuh requer céu aberto; e assim por diante.

Nova Desvantagem: Procurado (-2 pontos)

Você é procurado por alguém muito poderoso ou uma organização de grande influência. Não importa o que fez ou deixou de fazer – se for pego, será severamente punido. Sempre que aparecer em público, o mestre joga um dado. Com um resultado 5 ou 6, alguém ligado àquele que colocou a cabeça à prêmio o reconhece e entra em ação para fazer você se arrepender disso.

Personagens

Noctis Lucis Caelum

Noctis é o príncipe herdeiro do trono de Lucis. Como parte do acordo pelo fim das hostilidades entre o seu reino e Niflheim, foi prometido em casamento para Lunafreya, a Oráculo de Tenebrae, que fora sua amiga na infância. Mas, antes que o acordo fosse assinado, partiu de Insomnia com seus guadas-costas para encontrá-la, tornando-se procurado pelo império.

Como último membro da linhagem dos Lucis Caelum, Noctis herdou os poderes advindos do seu pacto com os Astrais. Ele é capaz de materializar um arsenal de armas e dividi-las com seus companheiros, além de se teleportar para qualquer lugar onde uma de suas armas tenha sido arremessada. Também pode firmar o pacto com seus antepassados para tomar emprestadas suas armas reais.

Noctis possui uma personalidade taciturna e introspectiva. Acompanhando os efeitos da manutenção da muralha de Insomnia sobre o pai, compreendeu muito cedo o peso do destino que o aguardava, em especial após a morte da mãe em um ataque de um monstro enviado por Niflheim. Um de seus poucos prazeres é a pescaria, que tem como hobby desde criança.

F2, H3, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Adaptador, Ataque Especial (*translocação ofensiva*; F), Ataque Múltiplo, Teleporte; cavalgar, condução, pesca.

Desvantagens: Procurado (pelo império).

Gladiolus ("Gladio") Amicitia

Gladio vem de uma família de nobres servidores dos Lucis Caelum há várias gerações. Seu pai, Clarus Amicitia, é o conselheiro mais próximo do Rei Regis, e no passado atuou como seu principal guarda-costas, sendo chamado de "o escudo do Rei". Gladio almeja ter o mesmo papel em relação a Noctis.

Gladiolus possui uma personalidade extrovertida, contrastando com a introspecção de Noctis e Ignis. Apreciador da vida ao ar livre, é o especialista em sobrevivência do grupo. Seu principal ponto fraco é a sua irmã mais nova, Iris, a quem protege incondicionalmente.

F3 (corte), H2, R3, A2, PdF0; 25 PVs, 15 PMs.

Vantagens: PVs Extras; Sobrevivência.

Desvantagens: Protegido Indefeso (Iris).

Ignis Scientia

Assim como Gladio, Ignis pertence a uma família nobre, e foi criado ao lado do príncipe Noctis desde a infância, para servi-lo como conselheiro. Dotado de grande inteligência, é o estrategista do grupo, guiando seus companheiros até a vitória em batalhas que pareceriam impossíveis.

Apreciador da boa culinária, Ignis também é o chef do grupo, além de o principal motorista, ao menos quando o próprio Noctis não decide dirigir o carro real em seu lugar.

F2 (perfuração), H4, R3, A1, PdF0; 15 PVs 15 PMs.

Vantagens: Ataque Múltiplo; cavalgar, condução, culinária.

Prompto Argentum

Diferente de Gladio e Ignis, Prompto não vem de uma família nobre, mas é um plebeu de Insomnia. Colega de Noctis na escola, tornou-se seu melhor amigo, sendo por isso chamado a se juntar aos seus guarda-costas quando ele deixou a capital para encontrar Luna.

Prompto é um tecnófilo, e possui facilidade para lidar com máquinas de todo tipo. Sabe que não possui o mesmo treinamento de batalha que seus colegas, e por isso prefere manter-se longe, atacando com um revólver. Sua verdadeira importância, no entanto, não pode ser medida em capacidade combativa: é o coração do grupo, que, com sua personalidade animada, impede que todos se abatam com o peso do destino sobre suas costas.

F0, H3, R2, A1, PdF2 (perfuração); 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Tiro Carregável; Máquinas, cavalgar, condução, fotografia.

BRUNO "BURP" SCHLATTER

IN COLOR!

GABINETE DE SALADINO

HORROR! TERROR! SUSPENSE!

As origens bizarras do cinema de terror espanhol

Mortos, Vivos... e Cegos!

No ano de 1968, o cinema mudou de vez graças a um único filme. Com *A Noite dos Mortos-Vivos (The Night of the Living Dead)*, George Romero criou não só um subgênero, mas o novo monstro favorito de muitos fãs de terror: o zumbi.

Antes do emblemático filme do diretor novaiorquino, zumbis eram "apenas" cadáveres reanimados por vudu (ou algo que deveria ser vudu, mas era bem diferente), como em *Zumbi, A Legião dos Mortos, (White Zombie,* de 1932, com **Bela Lugosi**) ou *Epidemia de Zumbis (Plague of Zombies*, de 1966), e não eram lá tão assustadores. Claro, já naquela época os monstrengos eram corpos mortos (ou pessoas muito maquiadas) que andavam e, eventualmente, matavam alguém, mas sem força suficiente para emplacar como ícones do medo.

A partir de *A Noite dos Mortos-Vivos* a palavra zumbi (que, detalhe, não é usada nenhuma vez no filme) entrou para a cultura popular moderna como um dos pesadelos recorrentes de muita gente. Ali também o zumbi passou a representar um cadáver reanimado através da ciência (o que também não é explicado no filme) e com uma fome insaciável pela carne dos vivos.

O sucesso de Romero foi tanto que sua fama se espalhou pelo mundo todo. Cinemas do tipo *drive-in* (aqueles que ficavam em terreno aberto e o pessoal entrava com o carro) do mundo todo faziam sessões lotadas uma atrás da outra com a novidade. Os zumbis estavam assustando uma geração inteira de adolescentes, que, assim como as criaturas, tinham uma fome insaciável... por mais filmes dos comedores de carne.

A indústria cinematográfica se surpreendeu com a chegada (normalmente lenta) da novidade morta-viva, mas reagiou rápido: vários produtores e estúdios correram pra fazer seus próprios lançamentos com zumbis, mortos-vivos, desmortos, mortos que andam ou outros nomes que a criatividade (ou picaretice) permitia. E como era de se esperar, como esses filmes eram feitos essencialmente para ganhar dinheiro com a moda, uma boa parte deles era muito, mas muito ruim mesmo. E olha que estamos falando de filme de zumbi!

Mesmo assim, o novo subgênero sobreviveu (ou não, depende do ponto de vista) e gerou algumas verdadeiras preciosidades. Algumas películas feitas na década de 1970 e 1980 eram (e ainda são) muito divertidos, com boas ideias e sequências memoráveis. Podemos chamar de clássicas até. Uma porção deles tráz um tipo de terror e horror diferente do que se espera de um filme de zumbi, como o surpreendente *Os Mortos-Vivos* (título nem um pouco criativo para *Dead & Buried* — em bom português, *Mortos & Enterrados*), que marcou o primeiro grande trabalho no cinema do incrível **Stan Winston** nos efeitos especiais. Mais tarde ele realizaria coisas fabulosas como o androide de *O Exterminador do Futuro* (*The Terminator*, 1984) e o alienígena de *O Predador* (*Predator*, 1987).

Agora, vamos pensar um pouco como um produtor da década de 1970, querendo lucrar um pouco com a onda dos zumbis. Você precisa de um filme do gênero mas não quer copiar (muito) o filme do Romero (porque há leis contra isso), certo?. O que você faz? Quem sabe um zumbi diferente, mas não muito?

Que tal um zumbi... templário?

Vamos lembrar que estamos falando de 1970 e alguma coisa, onde internet não existia e pouca gente sabia o que viria a ser um templário. Pelo menos o grande público (e, aparentemente, nem o diretor do filme) não

Sim, eles são zumbis, templários e cegos, mas podiam muito bem ser uma dupla de rappers

sabia direito. Templários podiam ser... hmm... cavaleiros malvados! Isso!

Assim, um grupo de templários malvados, que cultuavam o demônio, são mortos por camponeses e têm seus olhos arrancados para que não encontrem o caminho de volta à vida (o que não deu muito certo, uma vez que os caram voltam como templários zumbis cegos).

Parece piada, mas não é. Tudo isso saiu da cabeça de **Amando de Ossório**, um diretor espanhol que tinha feito alguns documentários e comerciais e apresentou a ideia a um estúdio. Os produtores adoraram a história dos cavaleiros que driblavam a morte para se vingar de seus assassinos e, percebendo a oportunidade de entrar na onda cinematográfica do momento, decidiram bancar o diretor (mas não muito, mais adiante volto a isso).

Em 1971 foi lançado *A Noite do Terror Cego*, (*La Noche del Terror Ciego* no original) e foi um baita sucesso, o suficiente para que mais três títulos fossem lançados: *O Retorno dos Mortos-Vivos* (*El Ataque de los Muertos Sin Ojos*, 1973), *El Buque Maldito* (*The Ghost Galleon,* 1974) e *La Noche de las Gaivotas* (*Night of the Seagull,* 1975).

Uma das boas ideias da série é que, por serem cegos, os zumbis localizavam suas vítimas pela voz, pelo barulho ou pelo batimento de seu coração, o que rendia cenas tensas e assustadoras, com os personagens penando para ficar em silêncio, apenas para serem mortos em seguida. O visual dos zumbis templários — mumificados e montados a cavalo, empunhando suas espadas enferrujadas — também era bem impressionante (para a época... e em certas cenas). Em alguns momentos eles lembram muito o visual dos nazguls, de *O Senhor dos Anéis,* principalmente nas cenas dos templários cavalgando ou chegando sem fazer barulho. Vai saber se essa não foi uma das influências de **Peter Jackson**.

Mas a tetralogia de filmes tem lá seus... elementos engraçados. Primeiro que em alguns dos filmes a cegueira dos zumbis é deixada completamente de lado. Até mesmo a explicação de não terem olhos também varia: uma hora é porque foram queimados antes de serem assassinados, outra é porque foram comidos pelos pássaros depois de estarem mortos. Nem o motivo da volta dos cavaleiros fica ileso. Ou é vingança, ou eles precisam de sangue pra continuarem (mortos) vivos ou estão num navio fantasma (o que contraria a história dos outros filmes, mas tudo bem).

Além dos buracos no roteiro, temos os efeitos especiais, de eficácia questionável. Os templários mortos-vivos alternam entre figuras mumificadas, com rostos ressecados e mãos esqueléticas em cenas próximas e pessoas com roupas pesadas (e sujas) e máscaras, com manoplas pra esconder as mãos em cenas amplas e quando estão montando os cavalos. As próprias montarias, que deveriam ser ressequidas e "zumbificadas", em praticamente todas as cenas são apenas cavalos com mantos sujos e velhos. Há uma única cena em que uma mulher que escapou dos templários roubando um de seus cavalos mortos cavalga até uma autoridade, tira a proteção da cabeça do cavalo pra mostrar que a ameaça é real... E o que vemos é nada mais que um cavalo com uma maquiagem bem estranha!

Em defesa do diretor, Amando de Ossório sempre reclamava dos parcos recursos que tinha disponível para trabalhar. Os estúdios aprovavam seus projetos, mas com uma fração do orçamento apresentado, o que limitava imensamente a produção. A reutilização de máscaras, figurino, elementos de cenários, cenas de cavalgada e outras coisas similares é clara e evidente nos quatro filmes, mas era a forma que Ossório tinha de conseguir concretizar seus projetos. Em *El Buque Maldito,* que tem num navio fantasma o ponto principal, é fácil notar que a tal embarcação é uma miniatura (bem safada e barata) numa banheira (igualmente safada e barata) com muito efeito para disfarçar. Ossorio odiou o final de *El Buque Maldito* por conta da falta de verba.

Ossório, além da sua tetralogia dos Mortos Cegos, chegou a fazer outros filmes, como o elogiado *La Endemoniada* (*Demon Witch Child/ The Possessed,* 1974, eu sei, o nome em espanhol é engraçado...), que entrava na moda da possessão demoníaca, e *Serpiente del Mar* (*The Sea Serpent/Hydra, Monster from the Deep/Hydra, the Sea Serpent,* 1984), onde ele também reclamou do baixo orçamento disponível e da interferência dos produtores, como podemos notar pela quantidade de títulos diferentes, um procedimento de estúdios pra tentar vender o filme mais de uma vez.

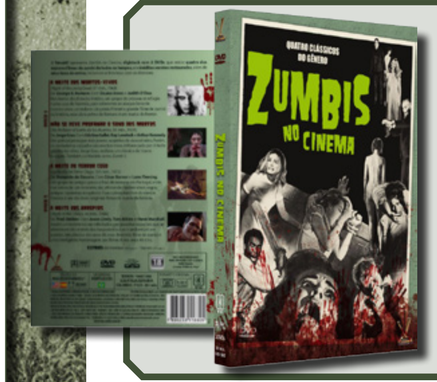
Em 1986, aos 66 anos, o espanhol se aposentou do cinema, se dedicando a pintura. Em 1993 chegou a apresentar uma proposta para um quinto filme com os templários cegos, *The Necronomicon of the Templars,* mas o projeto não saiu do papel. Ossório morreu em 2001, de causas naturais.

Mesmo com todas as restrições orçamentárias (e de roteiro, de lógica, biologia, navegação, etc.), os Mortos Cegos de Amando de Ossório marcaram uma nova fase nos cinema de terror espanhol, influenciando e abrindo o caminho para muitos diretores, cineastas e autores talentosíssimos como **León Klimovsky**, **Vicente Aranda**, **Bigas Luna**, **Jesús Franco**, **Guillermo del Toro** e **Paul Naschy**. Se alguns desses nomes soam estranhos para você, não se preocupe, pois ainda vou falar deles em outras edições do *Gabinete*.

O cinema de terror espanhol é muito mais rico e interessante do que se imagina, e guarda muitos tesouros escondidos em vários de seus momentos, mercendo uma olhada mais atenciosa.

Mas jamais esqueceremos que muito disso começou por causa de um bando de zumbis cegos.

ROGERIO SALADINO



Muitos dos filmes de **Amando de Ossório** não foram lançados oficialmente no Brasil, apesar de já terem sido exibidos na televisão no passado, o que é uma grande pena para quem quer dar uma olhada nos Mortos Cegos (sacou a piada? Olhada? Mortos Cegos?).

A distribuidora *Versátil* lançou o box *Zumbis no Cinema* (volume 1), contendo quatro filmes essenciais do subgênero, incluído *A Noite dos Mortos-Vivos* de **George Romero** e *A Noite do Terror Cego de Ossório,* ambos citados nesta coluna e recomendadíssimos.

Os outros filmes do box são *Não se Deve Profanar o Sono dos Mortos* (*No Profanar el Sueño de los Muertos,* de 1974, cujo título é sensacional) e *A Noite dos Arrepios* (*Night of the Creeps,* de 1986). Os filmes vêm com extras (entrevistas, trailers, etc.) e uma excelente qualidade de imagem.

CHEFE DE FASE

Encare Trico, a criatura mítica do game mais esperado dos últimos 10 anos.

O Último Guardião

Distante da civilização, protegido do exterior pela parede rochosa de uma grande montanha e acessível apenas pelo alto, está o Ninho. No passado uma grande construção vertical ocupava a cratera no seu interior; hoje, pouco resta dela além de uma série de ruínas. Pedaços de pedra se empilham pelo chão, torres outrora imponentes desmoronam a cada dia, e a vegetação lentamente toma para si os espaços vazios.

Para os habitantes das vilas que existem ao seu redor, no entanto, o local ainda é rodeado de temor e mistério. Muitas histórias são contadas a seu respeito, enchendo de medo o coração das crianças, e de apreensão o dos adultos.

Estas histórias em geral falam dos guardiões monstruosos que habitam o Ninho. Grandes seres voadores de garras e penas, eles singram os céus partindo da sua morada, se aproximando das vilas e causando comoção quando suas sombras são vistas do chão.

São muitos os relatos de casas atacadas durante a noite, invadidas por um dos guardiões, que engole uma criança e a leva de volta para o Ninho. Outras histórias falam ainda de um segredo mais oculto, escondido na torre mais alta das ruínas. Um mal ancestral, misterioso, aguardando para ser descoberto e vencido...

Ganchos de aventura

- Os personagens acordam no ponto mais baixo das ruínas do Ninho, sem lembranças de como pararam lá. Ao seu lado, está um dos guardiões, ferido e acorrentado ao chão.
- Crianças foram raptadas pelos guardiões e levadas até o Ninho. Os personagens podem ser desde guerreiros da vila que tentam resgatá-las, até mercenários contratados com esse fim.
- Histórias sobre um mal ancestral que habita o Ninho são ouvidas pelos personagens. Curiosos, decidem investigar.

D&D 5E

Trico

Huge monstrosity, unaligned

Armor Class 18

Hit Points 76 (8d12 + 24)

Speed 40 ft., flying 80 ft.

STR 19 (+4); **DEX** 21 (+5); **CON** 16 (+3); **INT** 4 (-3); **WIS** 16 (+3); **CHA** 6 (-2)

Saving Throws Dex +8

Skills Athletics +8, Perception +6

Senses darkvision 18m, passive Perception 16

Challenge 8 (3.900 XP)

Special Traits:

- **Faro Aguçado:** Trico tem advantage em testes de Wisdom (Perception) que usem faro.

Actions:

- **Multiattack** Trico faz dois ataques, um com a mordida e um com suas garras.

  Mordida: *Melee Weapon Attack*: +7 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 11 (2d6 + 4) piercing damage.

  Garras: *Melee Weapon Attack*: +7 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 7 (1d6 + 4) slashing damage.

- **Investida Aérea (recharge 6):** Trico se desloca 80ft. voando e ataca com a mordida e as garras, causando 1d6 de dano adicional em cada ataque, para um total de mordida 14 (3d6+4) e 11 (2d6+4) pontos de dano respectivamente.
- **Relâmpago (recharge 6):** *Ranged Spell Attack*: +8 to hit, reach 60 ft., one target. Hit: 22 (5d8) lightning damage.

Bonus Actions:

- **Fúria:** Trico entra em uma fúria de batalha. Todos os seus melee attacks causam +3 pontos de dano até o final do combate. Após o combate, ele sofre um nível de exhaustion.

3D&T Alpha

Trico 11N

F2 (perfuração), H3, R3, A1, PdF0 (elétrico); 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Arena (o Ninho), Ataque Especial II (PdF), Esporte, Voo.

Desvantagens: Fúria, Inculto, Modelo Especial, Monstruoso.

Savage Worlds

Trico

Trico é um monstro carta selvagem.

Atributos: Agilidade d12, Astúcia d6(A), Espírito d10, Força d12+3, Vigor d10

Perícias: Atirar d10, Lutar d10, Perceber d8

Movimentação 12, **Aparar** 7, **Resistência** 15 (2)

Tesouro: Nenhum.

Habilidades Especiais:

Armadura +2: Couro grosso.

Cauda: Trico pode manipular itens com a sua cauda.

Frenesi Aprimorado: Se Trico não usar sua habilidade de Relâmpago, pode atacar duas vezes com a perícia Lutar sem penalidades.

Garras/Mordida: For+d6.

Grande: Criaturas adicionam +2 quando atacam Trico devido ao seu tamanho.

Relâmpago: Trico pode disparar um relâmpago pela ponta da cauda, usando a perícia Atirar. Esse ataque causa 3d6 pontos de dano e tem alcance 12/24/48.

Tamanho +6: Trico é grande como um elefante.

Voo: Trico tem Movimentação Voando igual a 24 quadros e Aceleração 6.

Tormenta RPG

Trico ND 6

Monstro 9, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +17

Sentidos: Percepção +15, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 90.

Resistências: Fort +9, Ref +13, Von +7.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques corpo-a-corpo: mordida +12 (1d8+8) ou garras +12 (1d6+8).

Ataque à distância: relâmpago +13 (3d6+4).

Habilidades: For 19, Des 21, Con 16, Int 4, Sab 16, Car 6.

Perícias: Atletismo +16.

Bote: quando faz uma investida, Trico é capaz de atacar com a mordida e as garras ao mesmo tempo.

Fúria: quando se sente em uma situação de perigo, Trico pode entrar em um estado de fúria com uma ação livre, recebendo um bônus de +2 em jogadas de ataque e dano e redução de dano 1, mas sofrendo uma penalidade de –2 na CA, até o fim do combate. Após sair da fúria, Trico fica fatigado (Força –2, Destreza –2 e não pode correr ou fazer investida) por 1 minuto.

Investida Aérea: Trico causa dano dobrado quando está voando e faz uma investida.

Relâmpago: a ponta da cauda de Trico é capaz de gerar energia elétrica, que pode ser disparada contra um inimigo com um ataque de toque à distância. Após cada disparo, são necessárias 1d4 rodadas para recarregar e poder disparar novamente.

Tesouro: metade do padrão.

BRUNO "BURP" SCHLATTER

THIAGO ROSA "SHINKEN"

QUANTAS HISTÓRIAS
O FRIO E A MORTE CARREGAM?

"VALE A PENA SACRIFICAR NOSSA PRÓPRIA HUMANIDADE PELA SOBREVIVÊNCIA?"

"A CRIATURA EMITE UM GEMIDO, EXPELINDO UM AR GÉLIDO E FÉTIDO PELA BOCA."

"TIROS SOAM COMO SINOS DE IGREJA CUMPRIMENTANDO A MANHÃ."

"VOCÊ COMEÇA A DESTRANCAR A PORTA, QUANDO VÊ OS MORTOS SE APROXIMANDO..."

"O MUNDO NÃO VIROU UM INFERNO POR CAUSA DOS ZUMBIS; ELE VIROU UM INFERNO HÁ MUITO TEMPO..."

DEAD OF WINTER
UM JOGO DE ENCRUZILHADAS

WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

GALÁPAGOS JOGOS
A EVOLUÇÃO DOS JOGOS DE TABULEIRO

O Guerreiro e o Dragão

A missão sagrada de um paladino da justiça em uma aventura solo dos primórdios da Dragão Brasil!

TESOUROS ANCESTRAIS

Antes de mais nada, vamos às explicações de costume sobre o funcionamento de uma aventura-solo: é como uma história comum, com a diferença de que você vai influenciar o desfecho. A história está fragmentada em trechos numerados, e em determinados pontos o texto obriga o leitor a fazer uma escolha: esta ou aquela decisão leva a um trecho diferente. O sucesso da aventura dependerá das decisões certas. Não leia nenhum trecho se as instruções não mandarem você para lá: além de ser trapaça, iria tirar a graça do jogo!

Desta vez você irá atuar como Willian Hauser, um guerreiro eclesiástico de uma ordem sagrada, com poderes mágicos concedidos pelos deuses. Depois de anos de intenso treinamento, finalmente chega o dia em que receberá sua Espada Sagrada — uma arma mágica formidável, com poderes que tornam-se maiores nas mãos de um representante dos deuses.

Uma grande cerimônia é realizada no templo de sua ordem, e você reforça seus votos divinos, jurando devotar sua vida em nome de Hedryl, o Deus da Justiça.

Comece lendo o trecho **1**.

1 As comemorações terminaram e você está a caminho de casa, em uma vila próxima, quando ocorre um encontro inesperado; um viajante está caído à beira da estrada. Suas roupas estão sujas e rasgadas, embora pareçam ter sido luxuosas outrora. E ele está sendo cruelmente espancado por um bando de ladrões.

Cinco deles. Quantidade pequena demais para fazer frente a um guerreiro de Hedryl.

A luta é breve. Os assaltantes que não morreram fogem da fúria de sua lâmina. Você devolve a Espada Sagrada à bainha e presta socorro ao viajante caído. Quando ele se recupera, diz que está procurando ajuda para sua vila — que está sendo aterrorizada por um dragão. Um dragão vermelho.

Um dragão vermelho? Pelo visto, o deus Hedryl está colocando você no caminho da justiça mais cedo do que você esperava. Sua missão exige a morte de uma criatura tão maligna. Mornard, a vila ameaçada, fica a dois dias de viagem, e você segue para lá. Vá para **20**.

2 Você leva a mão ao pescoço, em busca de seu símbolo sagrado — o pequeno medalhão que poderá canalizar sua fé e esconjurar os mortos-vivos. Não encontra: deve ter sido arrancado no momento em que o vrakoll agarrou-o no pescoço. Devia ter percebido antes.

Agora só resta lutar. À medida que os mortos-vivos se aproximam, você começa a brandir sua espada. A lâmina sagrada transforma-os em pedaços facilmente — mas, para cada um que cai, dez outros levantam-se. A luta incessante esgota suas forças, e os cadáveres acabam alcançando-o.

Você sucumbe ao ataque de suas garras. Fim de aventura para você.

3 Você continua no caminho até que, restando apenas alguns minutos para o pôr-do-sol, avista uma estalagem e segue para lá. Vá para **24**.

4 Você entrega algumas moedas ao homem, que coloca a jangada em movimento. Quando estão no meio do rio, no entanto, o jangadeiro exibe um sorriso matreiro:

— Agora, amigo, se quiser chegar à outra margem com vida, irá entregar-me todo o seu dinheiro.

Diante de ameaça tão pérfida, você é obrigado a pensar: se quiser entregar seu dinheiro, vá para **19**. Mas se recusa, vá para **21**.

5 Ao olhar para aqueles horrendos monstros, você se lembra de ter ouvido algo sobre os vrakolls: eles, como os seus primos trolls, temem o fogo. Você procura mantê-los afastados com a tocha enquanto procura por um frasco de óleo em sua mochila.

Quando encontra, joga-o com toda a sua força contra um dos vrakoll. Ele se quebra, cobrindo a criatura com óleo inflamável, e basta um toque de sua tocha para fazê-lo arder em chamas.

Você se vira para enfrentar o outro vrakoll, apenas para notar que este foge para a escuridão. Tendo a tocha em uma mão e o outro frasco de óleo na outra, você segue viagem. Vá para **33**.

6 Na tentativa de recuperar seu dinheiro, você experimenta descer um pouco a encosta — quando olha pra baixo e descobre que é uma queda imensa! Não se trata apenas da distância entre você e a trilha, porque você está em um lugar diferente e corre o risco de rolar centenas de metros montanha abaixo. O risco é maior do que supunha.

Se quiser desistir, vá para **38**; se acha que vai realmente precisar da bolsa, vá para **22**.

7 A viagem continua calma, sem mais nenhum problema relevante, e permanece assim até o meio da tarde. Em certo ponto o caminho se bifurca. Se você quiser seguir o caminho da direita, vá para **27**; mas se preferir o da esquerda, vá para **16**.

8 Você olha melhor para a ponte, e acha que ela não irá desabar sob os pés de um servo dos deuses. Agradecendo ao jangadeiro pela oferta, você declina e segue pela ponte. Ela range um pouco em protesto, mas cumpre seu papel; você chega ao outro lado em segurança.

O rio e a ponte foram deixados para trás. A noite cairá logo. As luzes de uma taverna podem ser vistas ao longe, e você segue para lá. Vá para **24**.

9 Você aceita a sopa, mas diz que não pode pagar. Quando o estalajadeiro pergunta o que alguém faz sem dinheiro em um lugar como aquele, você não responde; a missão de um guerreiro de Hedryl não diz respeito a qualquer um.

O estalajadeiro fecha a cara. Diz que não faz caridade, e mostra-lhe a porta. Sem alternativa, você deixa a estalagem e procura um lugar para dormir no estábulo.

A noite é longa e fria, mas você consegue dormir, e segue para a vila ameaçada na manhã seguinte. Vá para **17**.

10 Você decide ser cauteloso e continua no caminho, à margem do pântano, seguindo até perto do anoitecer — quando para e improvisa um acampamento, acendendo uma fogueira para manter-se quente e seguro.

Depois de algum tempo, quando a escuridão é intensa, ruídos estranhos chegam do pântano. Sua mão corre para o punho da espada. Das sombras começam a surgir seis criaturas corpulentas, escamosas, com olhos amarelos e línguas silvantes. São homens-lagarto, armados com espadas curtas, e parece que procuram briga.

Se quiser dar-lhes o que procuram, vá para **35**. Se acha que seis homens-lagarto são demais para você, vá para **32**.

11 Caminhando até a colina, você logo encontra a construção arruinada — a antiga igreja de algum culto esquecido. Você faz uma rápida oração aos deuses locais, pedindo permissão para pisar em seu solo sagrado, e avança pelo pórtico frontal.

Lá dentro, na imensidão do templo, uma forma escamosa enrosca-se à volta de um punhado de moedas e joias. O dragão vermelho olha zombeteiro para o cavaleiro que se aproxima.

— Ousa invadir meu santuário, pobre humano? Acredita que sua espada de brinquedo poderá vencer-me? Venha, e lhe darei a morte que os tolos merecem.

Sem deixar-se intimidar pela bravata da serpente, você saca sua espada e investe correndo com um brado de guerra. A batalha parece durar uma eternidade; cada golpe da Espada Sagrada prova um contra-ataque das garras demoníacas do dragão. Cortes profundos no peito e garganta parecem não afetar em nada a fera, que prossegue lutando.

Então, em certo momento, chamas faíscam através dos ferimentos no pescoço escamoso. Ele vai usar seu hálito de fogo!

Sabendo que este poderá ser seu fim, você aguarda até o último momento. Quando a bocarra abre-se para despejar sua língua flamejante, você ataca! A Espada Sagrada penetra fundo no céu da boca do monstro, e atravessa-lhe o cérebro — ao mesmo tempo em que uma cascata infernal envolve seu próprio corpo, derretendo a armadura, desmanchando a carne em fumaça e desfazendo ossos em cinzas. Vá para **39**.

TESOUROS ANCESTRAIS

12 Com a aproximação dos putrefatos mortos-vivos, você busca o pequeno medalhão em seu pescoço — uma peça de prata em formato de espada, o símbolo da justiça de Hedryl. Com uma prece, você pede a seu deus que afaste as criaturas malditas.

Os cadáveres parecem espantados com a visão da pequena espada. Alguns emitem gritos sufocados e desmancham-se em pó, enquanto outros somem na escuridão. É seguro prosseguir agora. Vá para **34**.

13 Você saca quatro moedas da bolsa e entrega ao estalajadeiro, que retira-se com um sorriso. Pouco depois, a rapariga retorna com vinho e um grande pedaço de carne de javali.

Você come até fartar-se (pedindo perdão aos deuses pela gula, claro) e retira-se para seu quarto, onde encontra uma bacia de água quente para seu banho. Limpo e alimentado, você faz suas orações e desaba na cama, entregue aos deuses dos sonhos.

Pela manhã você abandona a estalagem e coloca-se a caminho de Mornard. Que o dragão se acautele! Vá para **17**.

14 Julgando que o risco da escalada vale a pena, você avança. Sobe devagar, procurando saliências firmes para se apoiar, sofrendo com o peso da armadura.

No caminho até o topo, o inesperado acontece: sua bolsa de moedas cai, e rola até alguns metros abaixo de onde você está.

Se quiser voltar para recuperar a bolsa, vá para **6**. Se prefere esquecer as moedas, vá para **38**.

15 Além de garras e presas temíveis, os vrakolls possuem a capacidade de regenerar ferimentos muito rapidamente; suas feridas começam a cicatrizar logo depois de abertas, e membros amputados crescem de novo inteiramente.

Mesmo sua Espada Sagrada pode não ser suficiente para matar tais monstros. Você acha mais sensato fugir através do pântano. Vá para **25**.

16 O caminho da esquerda leva você a um gigantesco desfiladeiro. A fenda é enorme, e não há como chegar ao outro lado. Irritado pela perda de tempo, você volta à encruzilhada e toma o caminho da direita. Vá para **27**.

17 A vila de Mornar surge ao longe, e mesmo a essa distância a visão é terrível: montes de destroços enegrecidos onde deveria haver casas, e pessoas mortas e feridas por toda parte.

— Quem fez isso? — você pergunta, revoltado, a uma jovem que tenta confortar um rapaz gravemente queimado. — Onde está o responsável por este massacre insano? Mostre-me, e levarei a justiça de Hedryl até esse monstro!

Entre soluços e lágrimas, a jovem aponta para uma colina próxima:

— O dragão esconde-se nas ruínas de um templo. No início apenas exigia tributos, obrigava-nos a entregar todo o nosso ouro e joias… mas, agora que nossos escassos tesouros esgotaram-se, ele atacou a aldeia com seu fogo infernal. Oh meu querido… ele tentou me proteger das chamas…

Você percebe que o estado do rapaz é grave, e ele morrerá a qualquer momento. Se quiser ajudá-lo e aos outros feridos antes de caçar o dragão, vá para **37**. Se acha que essa perda de tempo pode dar ao monstro a chance de um novo ataque, que custará a vida de todos, vá para **29**.

18 O caminho da montanha pareceu mais atraente. Seguindo por uma trilha que passa entre as rochas, sob sombras refrescantes, você pensa em como seria penosa a caminhada pelo vale castigado pelo sol. Mas a trilha rochosa também apresenta suas desvantagens: vindo de uma caverna próxima, um urro poderoso anuncia a chegada de um enorme urso cinzento.

A fera aproxima-se nas patas de trás, pronta a golpear com suas garras negras. Você saca a Espada Sagrada, mas entende que o animal apenas tenta proteger sua toca — talvez seja até mesmo uma fêmea com filhotes —,

e não deseja matá-lo. A este pensamento, a lâmina emite uma luz intensa que fere os olhos do urso, afugentando-o.

Agradecendo aos deuses por uma solução pacífica para seu dilema, você segue em frente. Vá para **28**.

19 Você analisa sua situação: está no meio de um rio, em uma frágil jangada, que pode desmanchar-se se tentar um combate. Sua armadura faria com que afundasse feito pedra. Dando de ombros, você entrega a bolsa. O jangadeiro sorri em aprovação e prossegue remando.

Quando estão bem próximos da margem, um remo atinge suas costas e derruba você na água. Felizmente, ela não é profunda aqui — mas, quando consegue levantar-se, o jangadeiro já está longe. Você amaldiçoa sua tolice, prometendo a si mesmo que, depois do dragão, esse assaltante será o próximo a provar a justiça de Hedryl.

A viagem segue tranquila. Quando o sol aproxima-se do horizonte, você vê uma estalagem e segue em sua direção. Vá para **24**.

20 A viagem até a vila não é longa, mas tem sua dose de perigo. Logo você alcança as proximidades do Pântano da Agonia, lugar habitado por todo tipo de horrores rastejantes. Contornar essa região maldita é mais seguro, mas levaria tempo demais — tempo que pode custar a vida de mais vítimas do dragão. Seguir através do pântano, por outro lado, é um convite para saciar o apetite dos predadores que infestam suas águas.

Se quiser agir com cautela e dar a volta, vá para **10**. Se não teme as ameaças do Pântano da Agonia, vá para **30**.

21 Você ri do jangadeiro, perguntando se é alguma brincadeira. Quando entende que não receberá dinheiro algum, o assaltante empurra você com um movimento rápido do remo. O peso da armadura desequilibra você, fazendo com que caia na água e afunde.

Afogamento. Que triste fim para um guerreiro de Hedryl...

22 Você continua descendo em busca de seus pertences, mas a armadura é desajeitada para alpinismo. Em certo ponto você perde o apoio e cai. Pois é, você esqueceu os ensinamentos de sua ordem, e deixou que a ganância fosse maior que a prudência. Seu cadáver arrebentado servirá de alimento para abutres e hienas.

23 Após ter se distanciado do Pântano da Agonia, você descansa um pouco. Ora aos deuses, agradecendo sua bondade por permitir que continue vivo — e, em resposta, os poucos ferimentos que recebeu durante a luta curam-se como que por mágica. Mágica dos deuses, você sabe.

Ao amanhecer você resolve comer algo e descansar um pouco antes de continuar a viagem. Afinal, sua armadura é de ferro, mas você não! Vá para **7**.

24 A estalagem é quente e acolhedora. Você se senta em uma mesa próxima à lareira, e uma rapariga serve-lhe um prato de sopa fumegante. Antes que você possa dizer qualquer coisa, um homem baixo e de grandes bigodes apresenta-se como Stew, o dono do estabelecimento. Diz que a sopa é por conta da casa, e que um quarto, comida e um banho custarão quatro peças de cobre. Se você ainda tem algum dinheiro, vá para **13**. Se não tem dinheiro e deseja revelar sua missão para conseguir algum prestígio, vá para **31**. Se não tem dinheiro e nem quer dizer nada, vá para **9**.

25 Quando você julgava ter deixado os vrakolls para trás, um deles salta sobre você, agarrando-o pelas costas. Você é tomado de horror e tenta livrar-se a todo custo. Seu espadanar desesperado termina por soltá-lo das garras do monstro, e você consegue correr para longe — tendo apenas um arranhão no pescoço. Bem, não há problema: guerreiros de Hedryl são imunes a doenças vulgares, e vrakolls não transmitem qualquer tipo de praga mágica, como licantropia ou coisa parecida.

Você escapou ileso. Vá para **33**.

TESOUROS ANCESTRAIS

26 Aproximando-se da colina, você vê as ruínas do templo. O mapa do garoto leva você a uma entrada lateral, escavada pelo tempo. Depois de alguns minutos percorrendo corredores escuros e úmidos, você alcança o salão principal. Lá dentro, na imensidão do templo, uma forma escamosa enrosca-se à volta de um punhado de moedas e joias. O dragão não viu você: sua cabeça está voltada para a entrada, na direção oposta. Se tivesse entrado pela frente, jamais poderia surpreendê-lo.

Você aproxima-se sorrateiro e, no último momento, um brado de guerra explode em sua garganta — enquanto a Espada Sagrada penetra fundo no ombro do dragão, inutilizando sua pata esquerda. A fera vira-se para lutar, mas a pata quebrada não permite que se mova rapidamente, e você consegue aproveitar sua posição privilegiada para aplicar mais golpes. Em poucos momentos, todo o flanco esquerdo do dragão está destruído. Seu coração pulsante é visível através da carne rasgada. Uma última estocada coloca fim à vida do demônio.

Você venceu. Vá para **40**.

27 A jornada pelo caminho da direita é tranquila. Uma estalagem surge ao longe, e você apressa o passo — imaginando quão bom será comer uma refeição quente e dormir em uma cama macia. Você consegue um quarto, devora um grande pedaço de carne (sua ordem não exige dieta vegetariana), lava-se e vai dormir.

Pela manhã, após um rápido desjejum, você retoma o caminho da vila de Mornard. A estrada bifurca-se novamente logo adiante: o caminho da direita segue sobre uma montanha, e o da esquerda passa por um vale que contorna a montanha.Se quiser seguir pela montanha, vá para **18**; se prefere o vale, vá para **36**.

28 Depois de afugentar o urso, você continua pela trilha que singra a montanha. Em certo ponto é obrigado a parar: parte do caminho foi destruído por um desmoronamento.

A escalada parece possível, embora perigosa. Se quiser tentar, vá para **14**. Se prefere voltar e seguir pelo vale, vá para **36**.

29 Os feridos são muitos, e mesmo seus poderes divinos de cura talvez não sejam o bastante. Além disso, pode precisar deles se for ferido pelo dragão. Você se esforça para ignorar os lamentos das pessoas queimadas e deixa a vila, rumando para o templo. Vá para **11**.

30 Preocupado com as pessoas que possam vir a ser mortas pelo dragão, você entra no Pântano da Agonia para ganhar tempo. Caminha através de lama e águas estagnadas até o poente, parando apenas por um instante para acender uma tocha e beliscar um pedaço de carne defumada.

Durante essa rápida pausa, ruídos incomuns chegam até você. Passos aproximam-se, sombras movem-se adiante. Da escuridão surgem duas criaturas bípedes, esverdeadas e tremendamente feias: são vrakolls, os trolls d'água.

Se quiser enfrentar os vrakolls, vá para **5**. Se quiser fugir, vá para **15**.

31 Você aceita a sopa, mas diz que não pode pagar. Quando o estalajadeiro pergunta o que alguém faz sem dinheiro em um lugar como aquele, você fala sobre sua caça ao dragão que ameaça a vila de Mornard.

— Um guerreiro de Hedryl! — espanta-se o pequeno Stew. — Não se preocupe com dinheiro, nobre herói. Será um honra ajudá-lo em sua missão sagrada, especialmente se puder livrar Mornard daquele monstro ganancioso. Ele está arruinando meus negócios!

Stew revela que o dragão instalou-se na vila recentemente, passando a tomar dinheiro dos habitantes. Agora, contudo, parecia ter se cansado da simples extorsão e massacrava sem piedade.

Você agradece a Stew pelas informações e pela lauta refeição que ele prepara. Quando termina de comer e vai para seu quarto, encontra a rapariga que serviu-lhe a sopa: ela está preparando seu banho, derramando um balde de água quente em uma bacia.

— Precisa estar descansado para a batalha que virá, senhor — diz ela, com os olhos baixos. — Se me permitir essa honra, gostaria de banhá-lo e aquecê-lo durante a noite.

Você tenta convencer a jovem de que não é digno de tanta dedicação, que está meramente cumprindo seu dever sagrado — mas, depois de alguma conversa, descobre que ela também está cumprindo um dever sagrado, pois é ela uma devota fervorosa da deusa do amor e da alegria. Sabendo dos horrores que assolam Mornard e impedida por seus votos sagrados de atacar o monstro pessoalmente, ela deseja fazer o que puder para colaborar com a morte da fera. Além disso, ela quer você.

Por fim, você concorda (sua ordem também não proíbe envolvimentos românticos). A noite transcorre tranquila e a manhã encontra uma jovem sorridente despedindo-se de um guerreiro revigorado, disposto a matar mil dragões.

A vila de Mornard está logo adiante. Vá para **17**.

32 Você se deixa dominar pelo medo e vira-se para fugir. Antes que consiga dar dois passos, contudo, sente uma picada no ombro. Os homens-lagarto estão arremessando dardos contra você, e um deles atingiu-o.

Depois de uma curta corrida, você deixa seus lentos perseguidores para trás — mas percebe que seu corpo está ardendo em febre intensa. O dardo estava envenenado, e mesmo sua saúde excepcional não consegue anular a forte toxina que paralisa seu corpo. Ao final de uma hora, todos os seus músculos estão imóveis, exceto o coração, que ainda pulsa com dificuldade quando os homens-lagarto finalmente aparecem.

É... você vai ser servido com batatas no jantar!

33 Você continua seguindo, agora mais atento a sons peculiares, até deixar o pântano. Quando está longe, aproveita para descansar um pouco e aliviar suas dores. Já é de manhã e você está longe do Pântano da Agonia. Vá para **7**.

34 Sua viagem é interrompida por um rio com cerca de 50 metros de largura. Sua armadura proíbe qualquer tentativa de cruzá-lo a nado. Há uma ponte nas proximidades, mas ela parece velha e fraca demais para suportar um guerreiro pesadamente equipado.

Enquanto você examina a ponte, uma pequena jangada se aproxima. Seu ocupante é um homem de pele clara, que tira o chapéu de palha e cumprimenta-o com um sorriso de dentes falhos:

— Não se arrisque nessa ponte apodrecida, senhor. Por duas peças de cobre, posso levá-lo à outra margem em minha jangada.

O preço até que não é alto. Se você aceita a proposta, vá para **4**. Se prefere a ponte, vá para **8**.

35 Fugir seria tolice. Seis homens-lagarto são uma ameaça séria para um aventureiro qualquer, é verdade... mas você não é um qualquer! É um guerreiro de Hedryl, empunhando uma Espada Sagrada. Contra você, esses asquerosos predadores dos pântanos são menos que NADA!

As abominações escamosas tombam uma a uma sob o ataque de sua lâmina. Tenso demais para dormir, você decide que o Pântano da Agonia não é seguro para um cochilo — e resolve seguir viagem. Vá para **23**.

36 O sol o castiga enquanto você cruza o vale, fazendo-o pensar se não seria preferível ir pela montanha. A dúvida transforma-se em certeza quando, após algumas horas, você penetra em um antigo campo de batalha: uma clareira cheia de armaduras enferrujadas, armas quebradas e ossos humanos.

Você reza pelas almas desses guerreiros enquanto atravessa a clareira. Em certo momento, coisas movem-se no chão. A princípio você pensa se tratar de bichos escondidos nas carcaças, mas então percebe: são as próprias carcaças. Os mortos estão se levantando para atacar você!

Se você fugiu dos vrakolls no Pântano da Agonia e foi ferido no pescoço, vá para **2**. Se não fugiu, vá para **12**.

37 O valente rapaz está morrendo porque salvou a garota, e Hedryl não aprovaria sua morte. Você ajoelha-se ao seu lado, retira as manoplas metálicas e começa o ritual de cura: uma luz suave é irradiada de suas mãos, curando magicamente

as queimaduras. Marcas profundas permanecem na pele do rapaz, mas ele vai viver.

Você usa o que resta de seus poderes para confortar os feridos mais graves. Quando termina de curar um ancião moribundo, seu neto enxuga as lágrimas e diz que conhece uma entrada secreta para o templo.

— Desenhe um mapa — você diz, entregando a ele pena e pergaminho.

O garoto rabisca algumas linhas no papel, de forma clara o bastante para que você possa reconhecer a planta de um templo. De acordo com o desenho, existe uma passagem lateral que poderia ser usada para atacar o dragão de surpresa.

Agora você tem opções: se quiser entrar pela porta da frente para um ataque frontal, vá para **11**. Se prefere a entrada secreta, vá para **26**.

38 Você recorda os ensinamentos dos clérigos de sua ordem, sobre como a ganância sempre leva à ruína. Arriscar-se por algumas moedas não seria sábio. Você esquece a bolsa e completa a escalada, atravessando o desmoronamento em segurança e retornando à trilha. Vá para **3**.

39 O dragão tomba sem vida. Não irá mais molestar inocentes, não irá mais aterrorizar aldeões indefesos. Um grande mal foi vencido, e o preço a pagar foi pequeno: apenas sua vida.

Em Arton, sua coragem nunca será esquecida. A vila de Mornard prestará homenagens a seu salvador para sempre, os bardos cantarão suas batalhas pelo reino. E, em seu reino divino, Hedryl estará esperando por seu mais valoroso guerreiro...

40 Tendo matado sozinho um enorme dragão vermelho, coisa que os mais valentes guerreiros não conseguiram ou se recusaram a fazer, você é aclamado como herói. O nome de Willian Hauser será uma lenda entre os cavaleiros da ordem de Hedryl, e você sempre encontrará amigos na vila de Mornard — bem como em qualquer lugar onde os bardos cantem sua bravura. Parabéns, você conseguiu!

ANDREAS MCCULLOSH & PALADINO

Editado por ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

Arte por ADRIANO LOYOLA

A Edição Original

A aventura-solo *O Cavaleiro e o Dragão* foi publicada na *Dragão Brasil #12*, marcando o fim do primeiro ano da revista.

Numa época pré Internet e tutorias, as aventuras-solo eram essenciais justamente por sintetizarem com muita clareza e facilidade o funcionamento do RPG (hoje esta bandeira continua sendo carregada com o lançamento contínuo da série **Fighting Fantasy** de livros-jogos).

Nesta mesma edição também tivemos matérias que se tornariam clássicas, como as Bio-Armaduras de **Marcelo Cassaro** e o conto cthulhiano *Vi Uma Coisa Medonha no Céu*, de **Miguel Carqueija** e — de bônus — a resenha do primeiro jogo da série *Warcraft*!

Uma das soluções possíveis: 1 - 20 - 30 - 5 - 33 - 7 - 27 - 36 - 12 - 34 - 8 - 24 - 31 - 17 - 37 - 26 - 40.

MONSTER CHEFE

Mercador Onírico

Esta curiosa criatura é tratada por muitos como apenas uma das lendas e mitos de Arton. Afinal, quem acreditaria em um monstro assustador que visita pessoas enquanto elas dormem para levar seus sonhos em troca de pequenos pedregulhos?

O mercador onírico parece tão plausível quanto sprites visitando crianças para levarem dentes perdidos em troca de Tibares. Ainda assim, mercadores oníricos são reais. E levar embora seus sonhos é apenas o começo.

Como descobrimos recentemente no ***suplemento Mundos dos Deuses***, é fato conhecido que além dos reinos divinos dos deuses maiores do Panteão existem alguns outros mundos, resquícios de deuses caídos, perdidos ou esquecidos. Um destes mundos é Skerry, um conjunto de rochas e asteroides flutuando no vácuo, sem atmosfera, calor ou gravidade. Outrora o reino divino de Tillian, Deus da Invenção e Pai dos Gnomos, o Mundo Despedaçado é tudo que restou: ali somente os mais duros e resistentes sobreviveram, com inventividade e sorte.

Entre as poucas criaturas nativas do antigo reino de Tillian que se alteraram e modificaram para sobreviver, os mercadores oníricos são alguns dos mais bem-sucedidos. Além de se adaptarem ao vácuo, eles aprenderem os caminhos secretos para as dimensões dos sonhos e da imaginação, e de lá se espalharam pelos mundos e chegaram até mesmo a Arton.

Mercadores oníricos visitam pessoas dormindo para devorar seus sonhos. Como pagamento, deixam pequenos pedregulhos que parecem pedaços de rocha derretida. Estes meteoritos são itens mágicos de uso único, que carregam magias como se fossem pergaminhos. Porém, eles não *parecem* mágicos, nem emitem uma aura mágica. Apenas os mais desconfiados vão descobrir que os pedregulhos esquisitos que apareceram em volta de sua cama ou saco de dormir possuem propriedades especiais. Um teste bem-sucedido de Conhecimento (planar) CD 20 também permite compreender a origem dos meteoritos.

Depois de se empanturrar com os sonhos alheios, os mercadores oníricos voltam para Skerry, onde vomitam esses sonhos diretamente no vácuo, tentando reconstruir seu mundo de volta à sua glória de inventividade e imaginação. Isso mostra que ainda estão intrinsecamente ligados a seu mundo: tudo o que fazem é tentar reconstruí-lo — uma tarefa, infelizmente, impossível.

Todos os mercadores oníricos são semelhantes, se é que não idênticos: humanoides completamente sem pelos, com 3m de altura e braços mais longos que usam como apoio para se movimentar mais rapidamente. Seu corpo é esguio, musculoso e forte, dando uma impressão simultânea de magreza e poder físico. Sua cabeça é sustentada por um pescoço um pouco mais longo que o padrão humanoide, e seu rosto tem apenas uma ampla boca e olhos grandes, luminosos e fixos. Quando o mercador se move, todo o seu corpo se mexe, mas ele mantém a cabeça imóvel giroscopicamente já que seus olhos não o fazem. Isso gera uma impressão estranha e alienígena em qualquer observador que veja o mercador onírico se deslocar; mas é claro, isso apenas se o choque de contemplar a pele da criatura já tenha passado.

O mercador onírico tem um couro negro como a noite — literalmente. Nele, é possível ver o firmamente e ocasionalmente fenômenos celestiais como estrelas cadentes, mas nunca o Sol ou a Lua. A luminosidade das estrelas no couro do mercador equivale à uma vela acesa na escuridão. É possível reconhecer as constelações do céu de Arton no couro do mercador onírico com um teste bem-sucedido de Conhecimento (arcano) ou (religião) CD 20. Quando ele está se alimentando, as estrelas brilham mais intensamente, o suficiente para o mercador emitir a luminosidade equivalente a uma tocha.

Apesar de seu tamanho, é uma criatura bastante furtiva. Quando encontrado ou pego com a boca na botija (ou nos sonhos alheios), o mercador continua o que está fazendo e espera por uma atitude dos oponentes. Dificilmente ele iniciará um combate, mas se for atacado, vai se defender vigorosamente, buscando deixar seus oponentes desacordados com combinações de dano letal e não letal. Caso perceba que uma luta está perdida, vai tentar fugir como puder, talvez deixando para trás meteoritos como "propina" para não ser perseguido.

Um fato curioso é que nenhum mercador onírico é capaz de falar ou entender nenhuma língua conhecida, sendo imunes a magias com essa finalidade e até mesmo tentativas de comunicação telepática. Isso faz com que seus verdadeiros objetivos permaneçam misteriosos...

Espírito 9, ND 9, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 81.

Resistências: Fort +11, Ref +9, Von +5, cura acelerada 5, imunidade ao vácuo e efeitos de comunicação.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-corpo: pancada +13 (1d6+9).

Habilidades: For 21, Des 16, Con 20, Int 16, Sab 8, Car 8.

Perícias: Conhecimento (planar) +15, Furtividade +23, Identificar Magia +19, Intuição +11.

Aptidão Mágica, Sorrateiro: o mercador onírico pode rolar outra vez um teste de Furtividade ou Identificar Magia que tenha recém realizado. Ele deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Devorar Sonhos: se estiver adjacente a uma criatura inconsciente com Int 6 ou maior, o mercador onírico pode fazer uma ação que demora 1 minuto para devorar um sonho da criatura. Ela tem direito a um teste de Vontade (CD 19); se falhar, perde seus sonhos e não consegue descansar adequadamente pelos próximos 1d6 dias. Isso quer dizer que o personagem não recupera PV ou PM por descanso, apenas por outros métodos como curas mágicas e itens alquímicos. Se o mercador sofrer dano

enquanto devora sonhos, ele deve fazer um teste de Identificar Magia (CD igual ao dano sofrido); se falhar, perde a concentração e se bem-sucedido, termina de devorar os sonhos imediatamente.

Imunidade ao Vácuo: o mercador onírico nunca sofre dano por exposição ao espaço entre os mundos, e não pode ser sufocado em um ambiente de vácuo. Essa imunidade não inclui outras proteções; uma criatura imune ao vácuo ainda sofre dano por fogo, frio ou sufocamento em outros contextos.

Meteoritos (M): sempre que for bem-sucedido em devorar os sonhos de uma criatura, o mercador onírico acumula 1d6 meteoritos, que passeiam por sua pele como estrelas cadentes. Ele pode usar uma ação padrão para trazer um dos meteoritos para a palma de sua mão, onde ele se materializa na forma de um pequeno pedregulho de rocha ou metal derretido. Cada meteorito é um item mágico que pode ser usado para lançar magias aleatórias (veja abaixo). Um mercador onírico sempre é encontrado com pelo menos 5d6 meteoritos passeando por sua pele, e ele sempre sabe qual magia está em qual meteorito.

Viagem Onírica (M): o mercador onírico pode usar esta magia livremente, sem gastar PM.

Tesouro: nenhum (mas veja a habilidade meteoritos).

Nova Magia: Viagem Onírica

Nível: arcana 6 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** você e até 9 criaturas voluntárias tocadas; **Duração:** até 8 horas (D).

Você transporta sua mente e corpo físico para os limites do inconsciente coletivo e viaja pelos mundos formados pelos sonhos de todas as criaturas. É possível trazer até outras nove criaturas na viagem, se elas estiverem de mãos dadas com você ou entre si, podendo formar uma "fila". Esses viajantes devem permanecer ligados a você durante toda a viagem, ou ficarão perdidos para sempre.

Nas terras oníricas, você e seus companheiros passam por uma infinidade de pensamentos, desejos e imaginações criadas por outras criaturas. A cada minuto de viagem, você atravessa um espaço equivalente a 5km no mundo real. Isso permite viagens rápidas, bastando dissipar a magia para voltar para o mundo físico no local desejado. A *viagem onírica* também pode ser usada para visitar outros mundos e planos de existência, desde que contenham criaturas capazes de sonhar. A maioria dos espíritos é capaz de fazê-lo, mas acredita-se que sonhos não existem nos Planos Elementais, por exemplo. Se o poder for usado dessa forma, a viagem dura 8 horas ininterruptas – mas há uma chance de 1% para cada viajante no grupo de que o destino final seja desviado para a dimensão conhecida como Reino dos Pesadelos (***Bestiário de Arton Vol. 2***, p. 124).

Novo Item Mágico: Meteorito

Este pequeno pedaço de pedra ou metal semi-derretido é encontrado muitas vezes na cabeceira ou proximidades de uma "vítima" de um mercador onírico. Uma criatura pode segurar um meteorito para tentar descobrir qual magia está escondida nele, bastando se concentrar (uma ação padrão). O mestre deve rolar nas tabelas de pergaminhos (páginas 261 a 263 de ***Tormenta RPG — Edição Revisada***), dizendo ao jogador qual magia está contida no meteorito. Uma vez que saiba a magia armazenada no meteorito, o personagem só precisa empunhá-lo e gastar uma ação padrão para ativar o item. Após ativado, o meteorito se esfarela e não pode mais ser usado. Seu preço de venda é variável: sem identificação, um meteorito custa 100 TO; uma vez identificado, custa 25 TO a mais que um pergaminho com a mesma magia.

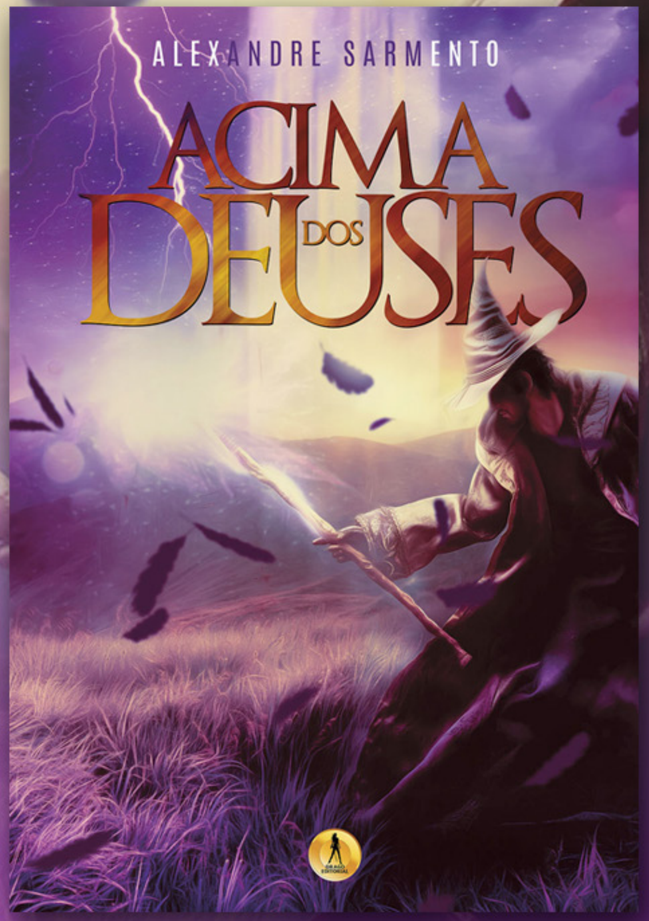
Aura nenhuma; ser um mercador onírico e usar a habilidade meteorito; Custo variável.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

MONSTER CHEFE
MONSTRUOSIDADES COZIDAS NA PRESSÃO

No *Monster Chefe*, **Rogerio Saladino, Felipe Della Corte, J.M. Trevisan** e **Álvaro Jamil Freitas** e convidados criam um monstro de *Tormenta RPG* ao vivo! Para assistir os próximos, **siga nosso canal na Twitch**! Para ver os anteriores, vá para **o canal da Jambô no YouTube**!

As trevas não podem vencer novamente.



Acima dos Deuses.
O primeiro romance ambientado no cenário de OHMTAR.
Já disponível! Acesse!

ohmtar.com.br/acimadosdeuses/livro

ESPECIAL

Fichas de personagem, monstros e curiosidades do primeiro volume do maior mangá de *Tormenta* desde *Holy Avenger*

A JORNADA DE LEDD

ESPECIAL

Ledd e Ripp na capa do primeiro volume

As pessoas — os fãs de *Tormenta* e da *Dragão Brasil* — sempre me reconheceram como um autor e editor de RPG, o que, obviamente, é muito gratificante. Entretanto, meu objetivo de vida nunca foi ser autor de RPG. Meu objetivo sempre foi fazer história em quadrinhos. Foi assim que entrei na revista em 1994, por exemplo.

Durante muito tempo, entretanto, eu não consegui engrenar um roteiro de longa duração, apesar de todas as oportunidades que me foram dadas. Era uma frustração para mim e algo que carreguei por um bom tempo. Mas tudo muda um dia, e essa história mudou para mim no fim de 2010, quando Lobo Borges, munido de cara de pau, coragem e talento, me interceptou no Twitter e pediu para que eu olhasse seu portifólio. A partir daí tudo foi muito rápido.

Reciclei uma ideia de 1998 — "garoto desmemoriado foge de uma prisão com a ajuda de um mago estranho que usa cabelos para fazer magia" — passei uma tarde discutindo os fundamentos da série com meu Obi Wan Kenobi, Marcelo Cassaro, e a produção seguiu em frente antes que eu pudesse entender o que acontecia.

Tivemos solavancos? Sim. Mas já são quatro volumes publicados, mais um a caminho e muita coisa para contar ainda. E esperamos que vocês possam nos acompanhar nessa viagem, tanto lendo o mangá quanto em suas mesas de jogo!

J.M. TREVISAN

Episódio 1
De Onde Não Se Escapa!

A saga tem início em uma cela fria da Fortaleza Hardof, a prisão mais perigosa de Arton, localizada no reino militarista de Yuden. Ledd está preso, sem sequer saber porque: o jovem não tem memória nenhuma além do próprio nome.

Com a ajuda de outro prisioneiro — Ripp, um mago careca que utiliza cabelos e pelos para fazer magia — e de um poder misterioso até então dormente, Ledd enfrenta os primeiros perigos em busca de seu passado perdido, fazendo um temível inimigo no caminho.

Existe uma dificuldade bem grande quando você começa uma série em quadrinhos de longa duração, principalmente uma com tantos segredos quanto LEDD.

Você precisa criar uma empatia entre personagem e leitor, mas ao mesmo tempo não pode revelar demais. A dificuldade triplica quando o protagonista é o mais misterioso.

A saída é depositar a identificação em um ou mais coadjuvantes, uma receita repetida várias vezes durante a série, mas que aqui fica representada na figura de Ripp. A interação entre os dois, a característica particular do mago e seu altruísmo formam uma base para que o episódio se sustente mesmo que pouquíssima coisas seja revelada em duas vinte e poucas páginas.

TREVISAN

O Reino de Yuden e a Era Shivara

Conhecido como "o Exército com uma Nação", durante muito tempo Yuden foi uma ameaça aos povos livres do Reinado. Um reino militarista, de passado expansionista, onde a grande maioria da população venera Keenn, o Deus da Guerra, e tem um ódio aberto contra estrangeiros e raças não humanas.

Felizmente, as coisas começaram a mudar, quando seu ex-regente foi desmoralizado e deposto pelo antigo imperador-rei. Em seu lugar, assumiu Shivara Sharpblade, regente dos reinos de Trebuck, Deheon e imperatriz do Reinado.

Sob o governo de uma soberana esclarecida e progressista, várias mudanças ocorreram em Yuden. Principalmente quanto às suas leis internas — não há mais, por exemplo, a proibição de que meio-humanos ocupem patentes elevadas dentro do exército. Vários oficiais e burocratas do antigo regime foram aposentados e aqueles mais favoráveis às mudanças, colocados em seu lugar.

No entanto, tudo isso é muito recente. E há um fato inquestionável: não se apaga uma cultura centenária de ódio em apenas cinco anos.

A Fortaleza Hardof

Hardof é, em muitos aspectos, um símbolo do que Yuden sempre representou: imponente, invencível e implacável com seus inimigos.

Outrora parte de um centro avançado de treinamento, a fortaleza foi convertida em prisão há cerca de quarenta anos, e embora a sua torre principal seja a visão mais proeminente, seus subterrâneos se espalham por uma grande parte do terreno da região, por níveis e mais níveis.

Histórias e lendas a seu respeito não faltam: bardos espalham canções e poesias tétricas sobre os monstros terríveis que guardam as celas mais perigosas, e há quem ateste a existência de um grande labirinto onde prisioneiros são soltos desarmados como espetáculo, para o deleite da nobreza e alto escalão yudeniano.

Hardof sempre foi sinônimo de morte e desesperança. Recentemente, um novo oficial — o Coronel Barba Branca —, foi indicado para assumir a administração do lugar. Tal fato foi visto com desconfiança pelos militaristas mais conservadores.

Pelos burburinhos que circulavam pela fortaleza, a preocupação era o risco de o novato decidir aplicar medidas mais progressistas na mesma linha da Rainha-Imperatriz Shivara.

Até a fuga de Ledd e Ripp, ninguém havia saído de lá com vida.

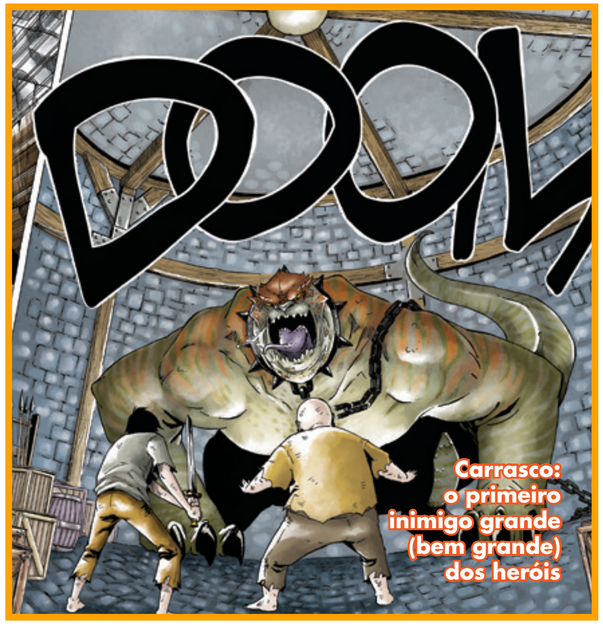
O Carrasco

"Tem coisa mil vezes pior do outro lado!"

— Ledd

Esse gigantesco e pesado lagarto pode parecer assustador a primeira vista, mas é de longe o ser mais inócuo que habita a Fortaleza Hardof. Domável (mas não dócil), ele é utilizado pelos guardas como simples cão de guarda, sua língua sendo capaz de "farejar" o ar e sentir o odor de prisioneiros vindos dos aposentos vizinhos. Preso com uma corrente enorme, ele obedece apenas às ordens dos guardas da fortaleza que domesticam a criatura desde filhote.

O carrasco recebe esse nome porque, às vezes, alguns guardas, costumam torturar prisioneiros deixando que a criatura os retalhe com mordida e garras. E, às vezes, a tortura acaba se tornando, efetivamente, uma execução. A alcunha também segue a tradição de alimentar a fama mortal da prisão e de seus ocupantes. Mais do que qualquer outra coisa, o medo é a principal arma em Hardof.



Quando prisioneiros mais impotantes são mortos por descuido ou abuso por parte de oficiais, são trazidos de volta a vida pelos sacerdotes da prisão, embora o procedimento não seja corriqueiro. Prisioneiros menor importância, tidos como dispensáveis, não recebem o mesmo tratamento, embora alguns acreditem que a morte rápida seja talvez o presente mais precioso que um prisioneiro pode receber em sua estadia na fortaleza.

Carrascos são encontrados com certa frequência em estado selvagem na região de Gavanir. Os filhotes são caçados por aventureiros e trazidos para Hardof ou entregue a nobres de gosto exótico. Por seu grande porte, houve época em que ter um carrasco protegendo seu castelo era sinal de status entre o alto escalão yudeniano.

TORMENTA RPG

Monstro 5, ND2

Grande, Neutro, Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +10, faro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +10, Ref +5, Von +4, redução de dano 5/magia.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +10 (2d6+7) ou mordida+6 (2d6+7) e cauda +6 (1d8+7) e garra +6 (1d6+7) .

Agarrar Aprimorado: se o carrasco acertar um ataque de g arra pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +14).

Habilidades: For 20, Des 12, Con 22, Int 2, Sab 14, Car 4.

Tesouro: nenhum.

3D&T

Carrasco, 11N

F4 (esmagamento), H1, R2, A3, PdF0; 15PVs, 15PMs; Armadura Extra (esmagamento), Sentido Especiais (faro aguçado); Inculto e Modelo Especial (grande).

Episódio 2
Apenas Uma Engrenagem

Livres da fortaleza mesmo com todas as possibilidades de algo dar errado, Ledd e Ripp seguem na intenção de chegar até a fronteira com Bielefeld, reino dos Cavaleiros da Ordem da Luz. Mas os dados de Nimb têm outros planos para nossos heróis.

Depois de ajudar o ogro Horlogh em uma situação embaraçosa, Ledd se depara com uma cópia idêntica a ele, a primeira peça de um enorme quebra-cabeças, sem saber que o exército de Yuden continua em seu encalço.

Enquanto isso, longe dali, uma futura aliada lida com seus próprios problemas.

No primeiro episódio eu quis tentar exercer um controle maior sobre o resultado final, por isso descrevi praticamente todos os quadros com detalhes. O problema é que eu não era muito visual (e melhorei muito de lá pra cá) e meu método acabou deixando a diagramação do mangá meio engessada.

Já no episódio dois, preferi deixar o Lobo livre para desenhar e fazer seu melhor sem muita interferência, e a diferença é claramente perceptível. Foi uma lição muito valiosa para mim. O roteirista tem que ir até onde sabe que vai efetivamente acrescentar algo. Dificilmente você vai fazer um trabalho melhor que o desenhista, cuja vida é transformar palavras em imagens.

Horlogh, o ogro carismático que surge neste episódio, foi uma homenagem a Sérgio Fiore, um jogador amigo meu e do meu grupo, que jogava com um bárbaro de mesmo nome. A cena era para ser só um encontro aleatório, uma piada besta. O problema é que, como acontece com uma frequência não muito saudável, gostei demais do personagem. Para ajudar, os leitores também adoraram.

Aí não teve jeito: tive que esticar sua participação!

TREVISAN

Ogro das Sanguinárias

"HORLOOOOOOGH!"

– Horlogh.

Horlogh não é um ogro comum, mas um ogro de uma espécie diferente, vinda das Montanhas Sanguinárias.

Muitos aventureiros já pereceram ao atacar e provocar essas criaturas, entrando em seu território. Ogros das sanguinárias têm uma capacidade sobrenatural que os torna muito mais perigosos que seus primos comuns — sua força e tamanho crescem na mesma medida que sua fúria!

Toda vez que um ogro das sanguinárias é atacado seu corpo cresce e seus músculos se fortalecem. Essa metamorfose é gradual e quase imperceptível no dia-a-dia e muitos deles vivem o bastante para chegar ao ponto de se tornarem verdadeiros gigantes. Contudo, situações de quase-morte ou grande estresse emocional podem acelerar a transformação subitamente, tornando o ogro muito maior e muito mais forte num curto período de tempo, enquanto ele se lança em fúria sobre os inimigos.

Apesar de um modo de vida que pode ser considerado primitivo por alguns habitantes do Reinado, ogros da sanguinárias não são malignos e raramente atacam se não forem provocados.

Diante de um, o mais sábio é sempre tentar acalmar a criatura, usar magia ou mesmo tentar conversar.

Infelizmente, grupos de aventureiros não costumam ser sábios.

TORMENTA RPG

Humanoide 12, ND 5

Grande (alto), Caótico e Neutro, Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +5, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida:108.

Resistências: Fort +10, Ref +6, Von +7.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +16 (1d6+11) ou tacape +17 (2d8+11).

Habilidades: For 24, Des 10, Con 18, Int 6, Sab 9, Car 4.

Perícias: Atletismo +16.

Fúria Progressiva: sempre que sofre dano, os ataques corpo-a-corpo do ogro das sanguinárias recebem um bônus de +2 em jogadas de ataque e dano corpo-a-copro, cumulativo com quaisquer outros bônus. Esse efeito dura até o final do combate. Quando o combate termina, o ogro das sanguinárias fica fatigado (Força –2, Destreza –2 e não pode correr ou fazer investida) durante um minuto.

Metamorfose Furiosa: caso seja reduzido a 0 PVs ou menos, o ogro das sanguinárias pode usar essa habilidade como uma reação. Ele recupera todos seus pontos de vida, sobe uma categoria de tamanho, recebe +4 em jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo e adquire resistência a dano 5.

Equipamento: gibão de peles, tacape.

Tesouro: metade do padrão.

3D&T

Ogro das Sanguinárias, 12N

F5 (esmagamento), H1, R5, A1, PdF0; 25 PVs, 25 PMs; Ogre; kit Predador Primal (sangue bestial); Energia Extra II, Poder Oculto.

Sangue Bestial: o Ogro das Sanguinárias é capaz de utilizar a magia Megalon em si mesmo pelo custo normal em PMs.

Noggs

"Psiu! Garotinha! Não acha que tá tarde pra ficar por aí a toa?! "

— Um nogg

Batedores, vigias e capangas, noggs são estátuas vivas com forma humanoide e feições animalescas. A aparência desses construtos mágicos lembra a de uma gárgula, mas diferentemente dessas não possuem asas. Ao contrário da maioria dos construtos, noggs possuem inteligência, ainda que limitada. Embora sejam pouco disciplinados, são dotados de um faro aguçado e recebem treinamento para usar armas e realizar diferentes tarefas. Sua vontade própria e gosto por tomar decisões que julgam "mais inteligentes" — normalmente com resultados desastrosos — costumam contar contra o uso deste tipo de criatura.

Ainda assim, levando em conta o fato de que nunca precisam parar para descansar ou se alimentar, noggs podem ser considerados rastreadores ideais, uma vez que são capazes de manter perseguições por longuíssimas distâncias. Essas criaturas são frequentemente enviadas por seus senhores para localizar e destruir antigos desafetos.

TORMENTA RPG

Construto 4, ND 3

Médio, Caótico e Malig no, Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +2, faro, visão no escuro.

CA: 22.

Pontos de Vida: 40.

Resistências: Fortitude +2, Reflexos +4, Vontade +2, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada grande +6 (2d6 +7, 19-20) ou garra +5 (1d4+7).

Ataques à Distância: besta leve +5 (1d8+2, 19-20).

Habilidades: For 15, Des 15, Con - , Int 10, Sab 10, Car 6.

Perícias: Atletismo +9, Sobrevivência +11.

Rastrear: pode fazer testes de Sobrevivência para seguir rastros.

Equipamento: espada grande, besta leve, 20 virotes

Tesouro: nenhum.

3D&T

Nogg, 8N

F:1 (corte) H:1 R:1 A:1 PdF:1 (perfuração); 5 PVS e 5 PMs; Golem*, Patrono (Bando da Lança Rubra), Sentidos Especiais (faro aguçado), Inculto.

Perícias: rastreio (de Investigação)

*Ao contrário de golens comuns, um nogg não possui imunidade a magia.

Episódio 2

Soldado de Yuden

Ledd enfrenta o Coronel Barba Branca, mas sucumbe ante a maior habilidade e experiência do oficial. O grupo é capturado e levado para a cidade de Warton, enquanto Horlogh é arrastado para a floresta.

Na cidade militar, Ripp e Ledd são presos em jaulas suspensas onde aguardam julgamento, mas recebem uma proposta de fuga de Drikka, uma misteriosa ladina, mediante a uma condição...

Enquanto isso, Barba Branca enfrenta um dilema moral e forças nefastas se movimentam.

É fato que a ficção sempre terá lugar para o vilão puro e simples. O cara que é mau por ser mau. E embora tenhamos um personagem assim exatamente neste episódio, não é o caso de Barba Branca.

Na minha cabeça o coronel yudeniano sempre foi o tipo de antagonista com motivos para agir como age. Não é gratuito. O que acontece é que cricunstâncias às vezes colocam algumas pessoas contra as outras.

Barba Branca surgiu também para satisfazer uma vontade exclusiva minha: transformar um dos meus gatos em personagem de mangá. Era um gato laranja, peludo, da raça persa, e com cara de bravo embora seja um dos bichos mais dóceis que já conheci. Obviamente a homenagem ganhou vida própria e se justificou na própria história.

Drikka já havia aparecido no episódio passado, mas aqui ela cumpre sua primeira função na trama: ajudar os outros dois protagonistas.

Ainda que neste ponto da série muitas coisas ainda estivessem para acontecer na vida da nossa morena ruiva com ar de malandra, sua personalidade já nasceu pronta na página.

TREVISAN

Warton

Fora de Yuden, esta cidade é chamada de "O quartel" graças à intensa atividade militar que abriga. Warton é a cidade mais próxima do maior centro de treinamento do exército de Yuden. Ela também é uma das cidades vizinhas da Fortaleza Hardof.

A maioria da sua população está ligada aos militares de alguma forma, seja como parentes ou parceiros comerciais. Estima-se que praticamente um quarto de seus habitantes sejam soldados ou oficiais — um número assustador, levando em conta o tamanho mediano da cidade. A decisão de se criar o Centro de Treinamento Militar de Warton em um local tão próximo da fronteira com Deheon teve como propósito mostrar ao reino vizinho o poderio militar e a enorme capacidade bélica do reino.

É comum que grandes destacamentos de soldados façam seus treinos muito próximos à divisa, em aberta provocação aos Patrulheiros da Deusa (como são conhecidos os guardas da fronteira de Deheon). Em resposta, os habitantes de Deheon gostam de dizer que "Yuden gosta de mostrar seus dentes". A arquitetura de Warton é imponente, austera, marcial — para não dizer um tanto quanto antiguada. A cidade possui avenidas largas e espaçosas por onde passam desfiles militares, e conta com diversos prédios de mármore.

Sede do Alto Comando

Um dos edifícios mais importantes é a Sede do Alto Comando, onde oficiais de alta patente tomam suas decisões. Internamente o prédio é adornado por um pequeno panteão da pátria com estátuas de homens considerados heróis em Yuden, como Laslo Yashin estrategista de defesa militar responsável pelas poucas baixas durante a campanha de anexação dos reinos de Svalas e Kor Kovith e o Barão Bierhoff, que supostamente expulsou sozinho um grupo de Cavaleiros da Luz de volta até a fronteira de Bielefeld.

O prédio possui um anexo chamado de prisão suspensa, onde vários prisioneiros de Yuden são exibidos como troféu em gaiolas e jaulas penduradas por cordas, enquanto aguardam seu destino.

Episódio 4
Mate Todos Eles

Conduzidos pelo exército yudeniano mas já com um plano de fuga, Ripp e Ledd seguem para a Arena Ancestral de Keenn, onde serão julgados pelo Coronel Barba Branca. À espreitam, o General Klinsmann, líder secreto de uma organização separatista, espera o momento preciso para avançar.

Fora de lá, Drikka fará de tudo para recuperar a espada de Ledd e, sem que ninguém saiba, um furioso Horlogh se aproxima da cidade...

E chegamos ao último episódio do volume. Aqui já estávamos a vontade. São as melhores artes do volume e eu já sentia os personagens mais confortáveis na minha cabeça.

Aqui também tive que encarar uma das minhas deficiências: cenas de ação. É algo em que eu também tenho melhorado, mas na época minha solução foi inserir diálogos no meio da ação — porque eu sempre me virei bem com diálogos.

No geral, a função do primeiro volume do mangá era apresentar história, protagonistas, cenário e dar um vilumbre do que viria mais para a frente. Não é uma tarefa fácil. Numa série longe (sim, ainda falta um bocado para acabar) como LEDD, esse comecinho é praticamente a única oportunidade que você tem de vender sua ideia ao leitor. Em um mercado em que não faltam ofertas de qualidade nas bancas e livrarias, um primeiro volume fraco pode acabar com o sonho de qualquer equipe criativa.

Mas conseguimos. Com o apoio e paciência dos fãs e a estrutura da editora, conseguimos convencer nossos leitores — e a nós mesmos — que LEDD valia a pena.

E vem bem mais coisa por aí.

TREVISAN

Arena Ancestral de Keenn

Antigamente, combates eram realizados aqui, em honra ao deus da guerra, mas nos últimos tempos ela tem servido como palco para cerimônias marciais, de iniciação de soldados e julgamentos.

O juiz interage com o acusado de cima de um púlpito em forma de torre, enquanto a platéia pode assistir ao processo das arquibancadas. Ainda existe um velho fosso, onde outrora emergiam e eram atiradas feras e monstros capturados para os combates.

Alguns cidadãos de Warton costumam ter pesadelos à noite imaginando o tipo de coisa que se esconde em suas profundezas. Há rumores de que os oficiais da cidade tenham cada vez mais simpatizado com a ideologia dos puristas, um grupo radical mesmo para o padrão yudeninano, e que em breve planejam uma insurreição separatista contra Shivara e o restante do Reinado.

O Estado Purista Independente

Arrebanhados pelo General Klinsmann e seus homens de confiança, os puristas de Warton não só creem que Yuden tornou-se fraco com a liderança liberal de Shivara Sharpblade: acreditam também que é hora de fundar um novo reino, baseado nos preceitos ancestrais yudenianos.

Para isso Klinsmann vem aos poucos juntando forças, tomando para si destacamentos e doutrinando com a ajuda de soldados simpatizantes e recrutadores aqueles que se identificam com sua ideologia distorcida.

Em particular, o Coronel Barba Branca e o Capitão Brehme são pedras no sapato do oficial. E ele pretende fazer tudo o que estiver ao seu alcance para se livrar de antes e levar em frente seu projeto de poder.

DAVIDE DI BENEDETTO
J.M. TREVISAN

LEDD está em seu quarto volume, com o quinto em produção e previsão de publicação em 2017. Você pode adquirir **a versão física com extras no site da loja *NERDZ*** ou ler a versão mais simples gratuitamente no **site da Jambô**.

Ledd

Pouca coisa é conhecida sobre Ledd. Na verdade, quase nada. O garoto despertou em sua cela na Fortaleza Hardof, sem memórias e o pouco que ouviu sobre si foram às acusações dos guardas locais de ser um assassino, enquanto era surrado.

Ele se lembra é de seu nome e demais nada.

Apesar de todos os problemas e dos indícios de um passado violento, Ledd parece demonstrar os traços de uma personalidade tranqüila, grande empatia e um bom coração. Seu objetivo é, de algum modo, recuperar suas memórias e descobrir o que aconteceu de tão grave para que ele fosse preso.

Ledd é altruísta e companheiro, mas carrega consigo uma certa dose de inocência, com certeza fruto de sua aparente falta de vivência.

Humano, Guerreiro 5, NB; Médio, desl. 9m; PV 70; CA 16 (+2 nível, +3 Des, +1 talento); corpo-a-corpo: *espada bastarda* +3 +11 (1d10+9, 19-20); Fort +8, Ref +5, Von +3; For 14, Des 16, Con 18, Int 10, Sab 13, Car 10.

Perícias & Talentos: Atletismo +10, Iniciativa +11, Percepção +3; Duro de Matar, Especialização em Arma (espada bastarda), Esquiva, Foco em Arma (espada bastarda), Surto Heróico, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vitalidade x2.

Espada mágica: para finalidades de regras, a espada de Ledd é considerada uma *espada bastarda +3*. No entanto, ela pode apresentar muitos poderes que ainda não foram revelados ou explicados, como a capacidade de absorver réplicas.

Tatuagem misteriosa: Quando Ledd se encontra reduzido a menos da metade dos seus pontos de vida ou sob situações que causem um forte estresse emocional, pode gastar 1 ponto de ação para conseguir um acerto crítico automático em qualquer um dos seus ataques, triplicando o dano final.

Ledd, 9N

F3 (corte), H3, R1, A2, PdF0; 5PVs, 5PMs

Kits: Guerreiro (crítico automático).

Vantagens: Ataque Especial (F; poderoso, perto da morte), Energia Extra I.

Desvantagens: Má Fama, Maldição (sem memória).

Crítico Automático. Ledd pode gastar 2 PMs em vez de 1 PE para comprar um crítico automático em seu ataque, H vezes ao dia.

Ripp

Prisioneiro no mesmo bloco de Hardof onde Ledd foi aprisionado, o mago Ripp tem uma aparência que alguns poderiam julgar peculiar: ele não possui nenhum cabelo ou pelo no corpo todo. O que é no mínimo irônico, já que Ripp utiliza justamente esses ingrediente para poder conjurar suas magias!

Ele alega ser membro da ordem dos Magos do Vazio no reino de Wynlla, um grupo que criou formas alternativas de conjuração. Contudo Ripp guarda até agora um silêncio conveniente sobre o motivo de ter sido preso em Yuden.

Humano, Mago 5, N; Médio, desl. 9m; PV 26; CA 12 (+2 nível); corpo-a-corpo: bordão +1(1d6+1); Fort +4, Ref +2, Von +7; For 9, Des 11, Con 14, Int 21, Sab 16, Car 10.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +13, Conhecimento (história) +13, Conhecimento (religião) +13, Conhecimento (natureza) +13, Identificar Magia +13, Iniciativa +8, Ofício (alquimia) +13, Ofício (professor) +13, Percepção +11; Magias em Combate, Mago do Vazio, Personalizar Magia, Poder Mágico x2.

Magias de Mago Preparadas: 0 — *detectar magia*, *ler magias*, *luz*, *prestidigitação*, *raio de fogo*; 1° — *armadura arcana x3*, *escudo arcano x3*, *toque chocante*; 3° — *bola de fogo*, *forma gasosa*, *voo*; 5° — *Teletransporte*. *PM:* 22. *CD:* 17 + nível da magia.

Especial: Ripp pode aprender, preparar e lançar magias arcanas como se tivesse quatro níveis de mago acima do atual. Mas essa capacidade tem um preço. TODA magia que ele conjura tem 10% de chance de falhar ou causar efeitos imprevisíveis (a critério do mestre). Se a magia for acima de um nível que ele poderia conjurar normalmente, essa chance sobe para 25%. Caso o ingrediente utilizando para conjurar tenha sido obtido do corpo de uma criatura mágicacom magia, a chance se torna de 50%.

Novo Talento: Mago do Vazio

Você emprega formas alternativas conjuração.

Pré-requisito: deve ter passado pelo treinamento da Ordem dos Magos do Vazio e escolhido um ingrediente especial para preparar suas magias (ex: bebida, cabelo, folhas secas, etc.).

Benefício: suas magias são mais difíceis de resistir (CD +2). Em contrapartida, *todas* as magias arcanas que você conjura passam a exigir o ingrediente escolhido como componente material em seu custo.

Ripp, 9N

F0, H3, R1, A0, PdF2; 5 PVs, 20 PMs.

Kits: Mago (recuperar mana).

Vantagens: Magia Elemental, Patrono (Magos do Vazio).

Desvantagens: Fetiche (pelos ou cabelos), Maldição (Ripp usa as regras de Dado Selvagem do *Manual 3D&T Alpha*, p. 80).

Perícias: Ciência

Recuperar Mana: em combate, Ripp pode gastar um movimento para recuperar uma quantidade de PMs iguais a sua Resistência.

Drikka

Drikka é uma viajante sendo perseguida por estranhas criaturas. Ela parece estar em algum tipo de missão, mas apesar das formidáveis habilidades acrobáticas e de luta, teme não dar conta do recado sozinha. A ladina luta com o "bonk", uma arma bola que pode ser arremessada contra os inimigos nos mais diferentes ângulos e que pode ser transformada para lutar corpo-a-corpo. Dizem que a própria Drikka teria construído o bonk quando criança, enquanto outros afirmam que foi comprada por seu pai de um inventor goblin. O que importa é que a arma incomum e o estilo de luta de Drikka fazem com que seus oponentes tenham bastante dificuldade para prever seus movimentos.

Humana, Ladina 5, N; Médio, desl. 9m; PV 29; CA 19 (+2 nível, +4 Des, +3 armadura); corpo-a-corpo: bonk +7 (1d6+4, 18-20); à distância: bonk +7 (1d4+3, 18-20); hab. ataque furtivo +3d6, ataque incapacitante, esquiva sobrenatural, evasão, maestria em perícia (acrobacia, ladinagem), sentir armadilhas +1; Fort +3, Ref +8, Von +1; For 12, Des 18, Con 12, Int 13, Sab 10, Car 16.

Perícias & Talentos: Acrobacia +12, Atletismo +9, Diplomacia +11, Enganação +15, Furtividade +12, Iniciativa +13, Intuição +7, Ladinagem +13, Obter Informação +11, Percepção +7, Sobrevivência +8; Acuidade com Arma, Especialização em Combate, Foco em Perícia (Enganação), Fintar Aprimorado, Panache, Usar Arma Exótica (bonk).

Equipamento: armadura de couro batido.

Nova Arma: Bonk

O bonk é equivalente a um bordão obra-prima. Com uma ação de movimento, pode ser convertido em uma arma de arremesso (1d4, 18-20, distância 18m). Sempre que um ataque for feito com a arma de arremesso, ela retorna até a mão do usuário, caso seja bem sucedido num teste de Acrobacia (CD15). O bonk pode ser transformado em bordão, gastando outra ação de movimento.

Arma exótica de duas mãos • Preço: 300 TO • Dano: 1d6 • Crítico: 18-20 • Peso: 1kg • Tipo: esmagamento.

Drikka, 9N

F1 (esmagamento), H2, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PMs.

Kits: Ladino (flanquear, mestre em escaladas). **Vantagens:** Aceleração, Membros Elásticos. **Desvantagens:** Assombrada (Noggs). **Perícias:** Esportes. **Arma mágica:** Bonk (ataque especial, veloz). ***Flanquear.*** Quando ataca alguém que está lutando contra um aliado, o ataque de Drikka ignora a H do alvo. ***Mestre em Escaladas:*** Drikka se move com velocidade normal durante escaladas, mas ainda precisa fazer testes de perícias. Além disso, sempre sofre dano mínimo por quedas.

Coronel Barba Branca

O soldado mais leal de Yuden. O chefe encarregado da segurança da Fortaleza Hardof. Um meio-humano.

Barba Branca faz parte dos oficiais que tiveram uma rápida ascensão no governo de Shivara. Extremamente competente, metódico e, acima de tudo, um grande conhecedor e seguidor literal da lei do reino.

Não se sabe a origem dos seus traços bestiais e feições felinas. Alguns dizem que o coronel é vítima da maldição dos licantropos e que isso teria alterado sua aparência. Outros dizem que ele é o cruzamento de um humano e outra espécie.

Barba Branca pode parecer um paradoxo para muitos, mas qualquer um familiarizado com a cultura yudeninana entenderia a razão de seu patriotismo: foi ensinado desde pequeno que se quisesse ter alguma chance de sobreviver deveria entregar seu corpo e alma ao reino. E foi o que o coronel fez.

???, Guerreiro 9/ Oficial de Yuden 3, N; Médio, desl. 9m; PV 135; CA 27 (+6 nível, Des +4, +5 armadura, +2 formação invencível); hab. comandar aprimorado, estrategista, formação invencível, liderança aprimorada, marcha forçada; corpo-a-corpo: espada longa +17 (1d8+11, 18-20, 16-20 contra oponentes desprevenidos) ou espada longa +15 (1d8+11, 19-20, 17-20 contra oponentes desprevenidos) e garras +15 (1d4+11, x2, 18-20 contra oponentes desprevenidos); Fort +10, Ref +9,Von +9; For 20, Des 18, Con 16, Int 12, Sab 12, Car 18.

Perícias & Talentos: Conhecimento (estratégia) +15, Iniciativa +10, Intimidação +19, Intuição +16, Percepção +16; Animal Encurralado, Assustar, Assustar Aprimorado, Comandar, Duro de Ferir, Liderança, Retroceder Nunca, Render-se Jamais, Treino em Perícia (Percepção), Treino em Perícia (Intuição), Vitalidade x2, Vontade de Ferro.

Equipamento: cota de malha de mitral, espada longa, *manto do carisma +4*.

Barba Branca, 15N

F4 (corte), H3, R3, A4, PdF0; 15 PVs, 15 PMs.

Kits: Guerreiro (ataque contínuo e crítico automático). **Vantagens:** Kemono; Patrono (Yuden), Sentidos Especiais (visão e audição aguçadas). **Desvantagens:** Código de Honra (dos Heróis e da Honestidade). **Perícias:** interrogatório, intimidação, montaria.

LADO B DO RPG

***Lado B do RPG* é sua coluna mensal sobre o que há de mais interessante e desafiador no mundo dos jogos indie, experimentais e alternativos.**

Quando *Vampiro: A Máscara* foi publicado no início dos anos 90, causou um impacto na cena de RPG que muitos chamaram de revolucionário. Regras simplificadas, foco na ambientação, nos personagens, na "interpretação" e no porto seguro da Regra de Ouro — aquela que diz que a única regra que vale é a diversão na sua mesa.

Um sucesso de público, *Vampiro* influenciou o "estilo de jogo" daquela década. Éramos talvez muito novos, ou não tínhamos acesso tão facilitado à informação quanto hoje, para absorver todos os detalhes daquele rebuliço na cena. Mas sentimos um gostinho por aqui, nos eternos debates *Vampiro* vs *D&D* vs *GURPS*. Atualmente vivemos um momento polêmico semelhante, com a tal invasão *indie*, justamente por afirmar que *sim, o sistema de jogo importa*.

Undying, antes de tudo, é uma homenagem ao jogo da White Wolf. Seu autor, **Paul Riddle**, sempre foi um fã assumido. Mas, imerso na discussão indie do final dos anos 2000, começou a aplicar aqueles conceitos ao jogo que tanto gostava, se apropriando dos princípios de design de *Apocalypse World* e desenvolvendo uma estrutura original a fim de adequá-lo ao tema da intriga vampírica. Paul prolongou seu desenvolvimento por cerca de cinco anos, liberando inúmeras versões de playtest. Até que em 2015 lançou um financiamento coletivo de sucesso.

A essência vampírica

O jogo se resume a um livro de 167 páginas, em formato A5, belamente ilustrado. Elegante, sucinto e com uma diagramação primorosa do mestre **John Harper** (*Fiasco, Lady Blackbird*), ele concentra apenas o essencial para uma experiência narrativa de intriga vampírica predatória. E este, é seu grande mérito.

Eliminando inclusive o uso de dados, as mecânicas estão lá para mediar tanto os interesses dos personagens na história, quanto dos jogadores no metajogo. Toda decisão significativa é resolvida gerenciando recursos: apostando, manipulando, exercendo influência ou cobrando dívidas.

Existem apenas quatro tipos de recursos a se gerenciar, que no caso são os únicos Atributos: **Sangue, Humanidade, Status e Dívidas**.

Como em toda boa intriga, **a ficção do jogo é negociada**, sendo um ótimo exemplo de game design que entrega a experiência a que se propõe, de forma metalinguística. Sem a aleatoriedade, os jogadores possuem maior agência em suas mãos. A oposição vêm de outros vampiros — PCs e NPCs — ou das consequências de seus próprios atos através dos *Moves* do mestre.

Undying também distribui controle do cenário entre os jogadores, através dos *Lore Moves* — algo como Movimentos de Conhecimento — que servem desde o início para definir em conjunto, os fatos, tanto da mitologia vampírica de preferência do grupo, quanto do universo em que os personagens estão inseridos. Esse conhecimento é construído progressivamente durante as sessões, à medida em que são necessários, tornando as coisas mais misteriosas e provocando um maior engajamento de todos com o tecer da trama.

Esse foco na intriga não é puramente estilístico. Vampiros são criaturas tecnicamente imortais, e se decidirem escalonar um conflito fisicamente às últimas consequências, um lado acabará destruindo permanentemente o outro. Combates são raros e mortíferos, resolvidos através de uma das regras mais simplificadas do jogo: todos os envolvidos apostam secretamente a quantidade de recursos que desejarem, revelando-os em conjunto. Aquele que tiver feita a maior aposta, decide o resultado do conflito. E é isso.

Novamente esta é uma ferramenta que reforça o sentido ficcional do mito. É muito arriscado tentar matar um vampiro com as próprias mãos. É mais fácil manipular, exercer seu poder, cobrar dívidas, e na pior das hipóteses, compelir alguém a fazer por você. Uma sacada esperta, que elimina o risco das famosas e famigeradas campanhas de "X-Men Sobrenaturais".

Predadores e seus Playbooks

Além dos Moves, outra característica clássica extraída de AW é a utilização de *playbooks*. Mas engana-se quem pensa que eles funcionam como Clãs. Os cinco arquétipos apresentados — a saber: **Diabo, Pesadelo, Titereiro, Sensualista** e **Lobo** — funcionam mais como um "estado de espírito", uma condição atual ou a forma como seu personagem age e enxerga a realidade noturna momentânea, sendo possível inclusive alterar seu *playbook* ao longo da campanha.

Como eles possuem seu *Moves* específicos, é através deles que o jogador tem poder de interferir com eficiência no mundo. É possível atingir um mesmo objetivo com todos os *playbooks*. A diferença entre eles é *como isso acontece!* O Pesadelo se veste de sombras e realiza rituais de sangue. O Sensualista, através de vícios, intimidade e depravação. O Titereiro, obviamente, puxando as cordinhas…

Jogando através dos séculos

Undying soluciona mecanicamente a velha questão da longevidade vampírica. Seus esquemas e conspirações não se desdobram de uma noite para outra. O que vampiros mais têm de sobra é tempo.

Portanto, as sessões são divididas em *Nightly Play* e *Downtime Play*. No primeiro, alguma situação explosiva sacode os pilares da sociedade vampírica, provocando os jogadores a saírem de seus caixões para lidar com tais questões. É o momento de maior ação, interação e roleplay.

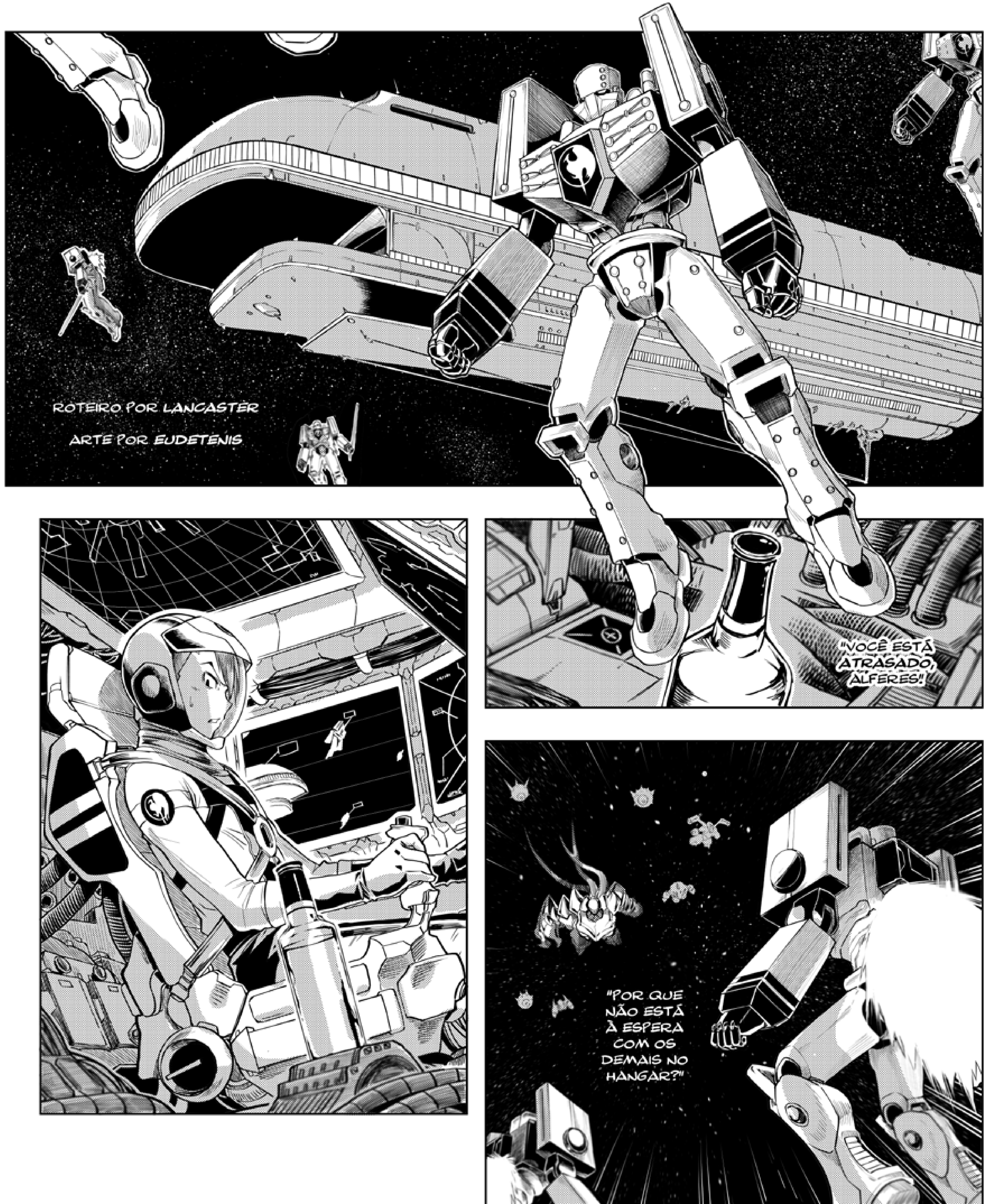
Quando o fogo apaga, os predadores retornam às maquinações longevas em suas criptas, o que em termos de jogo se resume a alguns *Moves* do mestre, planejamento dos PCs e engendramento para uma nova situação potencialmente explosiva, em um ciclo constante através da campanha toda.

Este recurso avança a história rapidamente, mesmo através de séculos, em um ritmo narrativo empolgante e adequado a sessões de RPG, recortando e destacando somente aquilo que é realmente necessário à trama.

Sou eterno fã, incondicional, de *Vampiro: A Máscara*. Foi um dos jogos fundamentais para minha formação. Guardo minha vasta coleção de livros com todo carinho em minha estante.

Assim como faço esporadicamente, *Undying* revisita este universo nostálgico, munido de um vocabulário enriquecido pelos últimos 20 anos de linguagem do nosso hobby. É importante ressaltar que não se trata de discutir quem é melhor: *Vampiro* e *Undying* são jogos distintos, para interesses distintos, em que o mais novo se utiliza das mais de duas décadas de experiência do outro. De modo semelhante, meus anos de imersão em crônicas de mesa e lives só contribuirão para uma experiência ainda mais eloquente de *Undying*. E acredito que para você, e todos fãs de *Vampiro: a Máscara*, também.

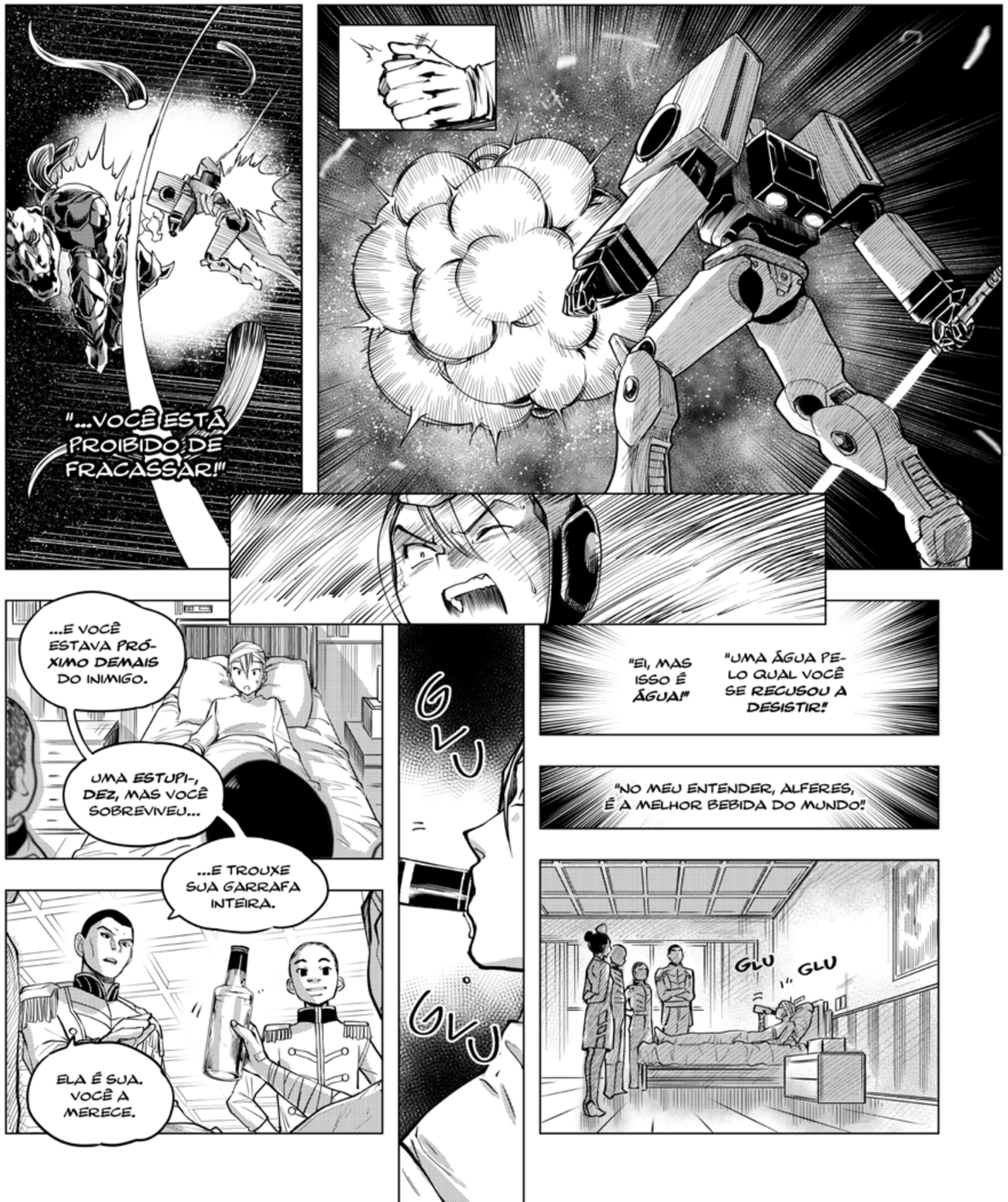
EDUARDO CAETANO
é autor de Violentina *e proprietário de um* simpático Patreon*!*



ROTEIRO POR LANCASTER
ARTE POR EUDETENIS
"VOCÊ ESTÁ ATRASADO, ALFERES!"
"POR QUE NÃO ESTÁ À ESPERA COM OS DEMAIS NO HANGAR?"

"EU ESTAVA... NO BANHEIRO, SENHOR...!"
HMMM... SUA PRIMEIRA BATALHA?
SIM, SENHOR...
NERVOSO ENTÃO, ALFERES?
NÃO, SENHOR, CLARO QUE NÃO!
SENTIDO, ALFERES!
VOCÊ TEM UMA MISSÃO AGORA... E AI DE VOCÊ SE NÃO A CUMPRIR, FUI CLARO?
SHRAKK

ATENÇÃO: MÓDULO DE GRAVIDADE ARTIFICIAL DANIFICADO.
"SUA MISSÃO, ALFERES...
PAF
"... É LEVAR ESSA GARRAFA COM VOCÊ E TRAZÊ-LA DE VOLTA!"
"MAS, SENHOR, ISSO É VIDRO! TEM IDEIA DO QUE PODERIA ACONTECER SE..!"
"ISSO É UMA ORDEM, ALFERES!"
ZAH H
"E MAIS UM DETALHE IMPORTANTE..."


"...VOCÊ ESTÁ PROIBIDO DE FRACASSAR!"
...E VOCÊ ESTAVA PRÓXIMO DEMAIS DO INIMIGO.
UMA ESTUPI-, DEZ, MAS VOCÊ SOBREVIVEU...
...E TROUXE SUA GARRAFA INTEIRA.
ELA É SUA. VOCÊ A MERECE.
GLU
GLU
"EI, MAS ISSO É ÁGUA!"
"UMA ÁGUA PELO QUAL VOCÊ SE RECUSOU A DESISTIR!
"NO MEU ENTENDER, ALFERES, É A MELHOR BEBIDA DO MUNDO!
GLU GLU

AMIGOS DE KLUNC

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mór

Aventureiros

Abraão Aires Urquiza De Carvalho
Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adolfo Correa
Adriano Cleber Tume
Adriano Fernandes Da Silva
Adriano Ferreira Araujo
Adriano Jesus
Adriano Tavares
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Aislan Torres
Alan De França Santana
Alan Fred
Albano Francisco Schmidt
Alberto M. Ticianelli
Aleksander Sanandres
Alessandro Barreto Miranda
Alex Myller Duarte Lima
Alex Rodrigo Rezende
Alex Saraiva Mamedes
Alexander De Franco
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Yukio Harano
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Cardozo
Allan Melo De Brito
Allan Oliveira
Allan Razuk De Oliveira
Allan Rodrigo Dias
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Alyson Marques
Alysson Lago
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Corte
Anderson Evangelista
Anderson Fortes De Oliveira
Anderson Lima Oliveira
André Bonfim
Andre Da Silva Barbosa
André David Sitowski
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
Andre Luiz Nunes
André Nazareth De Almeida
André Peres
André Tepedino
André Turtelli Poles
André Vieira
Andrei Fernandes
Angelo Castelan
Angelo Gabriel Mari
Antonio Arleudo Costa
Antonio Figuero
Argus Fernandes
Arielton Brito
Aroni Da Luz De Oliveira
Arthur De Andrade Arend
Arthur Electo De Moura Lima
Arthur Goulart
Arthur Lotuz
Arthur Sarmento
Arthur Silva De Paula
Arthur Vinicius Soares De Araujo
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Figueirêdo Araújo Melo Mariz
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Chagas Pedroso
Augusto Gama Soares
Augusto Montauriol
Augusto Santos
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Wermuth
Bruce Azkan
Bruno Alves De Souza
Bruno B. Soraggi
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bertuga
Bruno Bonfim
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno De Meira Leite Filho
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Groposo Pavão
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Cotrim
Bruno Machado
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Nascimento
Bruno Parolini
Bruno Stoy Locatelli
Bruno Trentini
Bruno Trombin
Bruno Venancio Lopes
Bruno Vinicius Da Silva -= Zaba =-
Cadu Facina
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Capella
Caio Cruz
Caio Favero
Caio Henrique Bellini De Mello
Caio Henrique Pereira
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Alberto Schwarzer Junior
Carlos Augusto Boson
Carlos Bergonzini
Carlos Daniel
Carlos F. Dos Santos
Carlos José Gurgel Xavier
Carlos Junior
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Mendes
Carlos Pereira
Cauã Roca Antunes
Cedrick Cremonez Faria
Celso Antonio Martins
Celso Guedes De Jesus
Charles Chu
Christian Medalha Justino
Ciro Fraga De Souza
Claudiapink Pinkmanicomio
Cláudio Alê
Clayton Varela
Cleder Sampaio Coelho
Cleison Rafael Da Silva Ferreira
Cleiton Chaves
Cleytton Cartanoly
Cristhian Heck
Cristian Drovas
Cristiano Alberti Linhares
Cristiano Lopes Lima
Cristiano Motta Antunes
Dan Cruz
Dan Migueis
Daniel Alencar
Daniel Araujo Gomes
Daniel Baz Dos Santos
Daniel De Andrade Lima
Daniel De Paula Ferreira Nascimento
Daniel Marques
Daniel Pellucci
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Daniel Viana Rodrigues
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Domingues Quirino
Danilo Machado
Danilo Simonetti
Danilo Souza
Danilo Vieira Battistini
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Cunha
Davi Mascote Domingues
Davi Roberto Limeira
David Acioli
David Sousa
Dayan Kirsten
Deivid Santos
Delso Vital Junior
Demian Machado
Denière Martins
Denis G Santana
Denis L. Raigorodschi
Denis Roberto Macedo Da Silva
Dennys Laubé
Dettmann Mendes
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego C. De Souza
Diego Dal Bianco
Diego Domingos
Diego Dos Santos Gonçalves Pacheco
Diego Fernandes Santos
Diego Goncalves
Diego Kober
Diego Noura
Diego Rodrigues Pereira
Diego Santos
Diego Silveira Martins Marques
Diogo Augusto De Barros Lopes
Diogo Becker
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Luiz Barcellos Volpi
Diogo Peres Dos Santos
Diogo Rodrigues
Diogo Simas Machado
Dominaria Ilg
Donizete Sn
Douglas Marques
Douglas Marthim
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Eberson Lima Spadoni
Ed Carlos Bicudo
Eddie Junior
Edimar Barbosa Miranda Junior
Edina Arouca
Edison De Souza Garcia
Eduardo Cesar Silva
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Souto Da Silva Herter
Eduardo Tavares Machado
Elder Dolinski
Eliel Junior
Elisa Rocha
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Elton Silvério
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily Matias
Emir Beltrao Da Silva Neto
Enrico Tomasetti
Eric M. Souza
Erick Faria Teves
Erick Torres
Ericki Haras
Erimar Lopes
Esley Da Silva Barboza
Evandro Gurgel
Everton Belo Santos
Fabiano Ahnert
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabio Casanova
Fábio F Lorena
Fábio Gicquel
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fábio Procópio
Fabio Rezende
Fabricio De Souza Lopes
Fabricio Macieira
Fabricio Maciel
Fagner Tineli Baer
Felipe Abal
Felipe Antonio Da Silva Malandrin
Felipe Bicca
Felipe Campelo Sabbado
Felipe Campos
Felipe Della Corte
Felipe Dias
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Fernandes
Felipe Ferreira De Oliveira
Felipe Lara
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lippelt Vieira
Felipe Marangoni Pontes
Felipe Sousa
Felipe Wagner
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fellipe Müller
Fernando Afonso
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Cabuto
Fernando De Castro Assis
Fernando Del Valle
Fernando Do Nascimento
Fernando Frontera
Fernando Henrique R. Soares
Fernando Junior
Fernando Sanches
Fernando Simões
Fernando Takao
Fernando Xavier
Filipe Itagiba
Filipe Muller
Filipe Muller Lohn
Filipe Rodrigues Cavalcante
Filipe Silva Dos Santos
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Fillipe Pereira Sibioni
Flávio Alfonso Jr
Flávio Fernandes Da Silva
Flávio Haag
Flávio Karpinscki Gerab
Flavio Lopes
Flávio Martins De Araújo
Flávio Nogueira
Flavio Simões
Francisco J. R. Santos
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frank Wallace
Fred França
Frederico De Faria E Silva
Frederico Fetter
Frederico Rocha
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Foratori
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Lima
Gabriel Lopes Dos Santos
Gabriel Marquardt Müller
Gabriel Martins De Oliveira
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sabino
George Leandro Luna Bonfim
Giancarlo Santos
Gilmar Pereira Do Lago
Gilmar Rocco
Gimgim Rodrigo Martins
Giovanne Bittar Da Costa
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Giuseppe Cernicchiaro Palermo
Glauber Monteiro
Glauco Theodoro
Gobira Diego
Gregório De Almeida Fonseca
Gregory Pereira Barbosa
Guilherme Aguiar
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Barbero Alves
Guilherme Barreira Rodrigues
Guilherme Borges
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Fernandes Rocha
Guilherme Furtado
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Martins Rocha Pimenta
Guilherme Pinto Reis
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Zanchetta
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Boeing
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo Da Rocha Pereira
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Lander
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Heber Marcos Queiros
Heitor De Almeida Francisco
Heitor Fontes
Helder Poubel
Henrik Chaves Gregorio
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Jamal Borges
Henrique Julio Rizzi
Henrique Marangon Pereira
Henrique Meurer
Henrique Miguel
Herick Pinho

Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Higor Matheus Luvizotto Deni
Hiromi Honda
Hudson Ornelas
Hugo Rosa
Humberto Meale
Hunind Ander Lima Lopes
Iago Miranda De Freitas
Ícaro Das Neves Augusto
Igor Araujo
Igor Raphael Garcia Duarte
Inácio Fëanor
Informática Para A Vida
Iran Eduardo
Isaac Barbosa
Isabelle Viana Felix
Isac Marcos
Ítalo Oliveira
Ivan Barion
Ivan Barros
Jadson Alves Cordeiro
Jaime Das Neves Calmon
Jairo Matos Jr
Jean Ricieri
Jeann Paulo Klauss
Jeferson Corrêa Da Silva
Jeferson Dantas
Jefferson Alencar Da Silva
Jefferson Araujo Dutra
Jéssica Reinaldo Pereira
Jhonny Barros
João Ciocca
Joao Claudio Barcellos De Azevedo
João Eugênio Córdova Brasil
João Freitas
Joao Gabriel De Oliveira
João Guilherme
João Pedro Dos S. Thomé
João Rodrigues
João Soares
João Trindade
João Victor Mendes De Oliveira
Joaquim Herculano Da Costa Junior
Jofran Cesar

- Jonathan Alves Mota
- Jonathan Fried
- Jonathan Goularte Silva
- Jonathan Pinheiro Dos Santos
- Jonylson Pontes
- Jorge Gomez
- Jorge Monteiro Pedrosa
- Jorge Rodrigues
- José Carlos Viana Filho
- José Eduardo Da Silva
- José Everton Guimarães De Oliveira
- José Henrique Kroll Junior
- Jose Manoel Santos De Santana
- José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
- José Ozorio Costa
- José Paulo
- José Rafael Batista Lebre Ferreira
- Jose Ricardo Da Silva
- Joseph Oliveira
- Josue Borges Da Cunha
- Jota Sobreiro
- Jozieli Weber
- Juan Fenando De Moura Silva
- Juliano Cataldo
- Juliano De Miranda
- Juliano Lopes
- Julio Cesar Araújo
- Julio Cesar Da Silva Barcellos
- Julio Cesar Vieira Baltazar
- Júlio N. S. Filho
- Jurandir Aquino Dos Santos Junior
- Kaede Kisaragi
- Kalaires
- Karl Fontes
- Kássio José Lara De Rezende
- Kauê Rodrigues
- Kellisson Felipe
- Kevin Braathen De Carvalho
- Lázaro Júnior
- Leandro Dos Santos Mota
- Leandro Ferraro
- Leandro Moraes
- Leilton Luna
- Leo Fluz

- Leo Lionhard
- Leo Martins
- Leonardo Almeida
- Leonardo Almeida
- Leonardo Arcuri Florencio
- Leonardo Augusto Garcia Leme
- Leonardo Bacchi Fernandes
- Leonardo Brocco
- Leonardo Dias Pesqueira
- Leonardo Dos Santos Gedraite
- Leonardo Henrique Nunes Vieira
- Leonardo Henrique Tremeschin
- Leonardo Menzani Silva
- Leonardo Neves
- Leonardo S. Paula
- Leonardo Silveira
- Leonardo Vaccaro
- Lex Bastos
- Lídia Granemann Gemo Montovani
- Lincoln Ruteski Dos Santos
- Lipe Ragazzi
- Luan Leme Silva
- Luana Costa
- Lucas Alvarez
- Lucas Arruda
- Lucas Arsolino
- Lucas Danez
- Lucas Emanuel Germano
- Lucas Gerei
- Lucas Gomes
- Lucas Henrique Martins Faria
- Lucas Mamede Barbalho
- Lucas Marques De Camargos
- Lucas Oliveira
- Lucas Porto Lopes
- Lucas Sampaio Magalhães
- Lucas Serra
- Lucas Silva De Deus
- Lucas Teixeira Da Cunha
- Lucas Zanotti
- Lucca Bonachela
- Lucian Botelho Matias Campos
- Luciano Portella Rodovalho
- Luis Augusto De Lara Cavalcanti
- Luís Felipe Hussin Bento

- Luis Guilherme B G Ruas
- Luis Paulo Silva
- Luiz Alberto Flores Junior
- Luiz Cláudio
- Luiz Felipe Ribeiro Palmeira
- Luiz Felipe Siqueira
- Luiz Fernando Maehana
- Luiz Fernando Taddeo
- Luiz Geraldo Dos Santos Junior
- Luiz Guilherme Mercurio
- Luiz Rafael
- Lutero Cardoso Strege
- Lyonn Jarrie
- Mackson Silva
- Maicon Hackenhaar De Araujo
- Maicon Nunes Rodrigues
- Manoel Moura Da Silva Neto
- Manoel Mozzer
- Marcel Gomes
- Marcel Pinheiro
- Marcelo Barandela Abio
- Marcelo Batista De Andrade Fernandes
- Marcelo Cardoso
- Marcelo Drudi Miranda
- Marcelo Falchetti
- Marcelo Jose Dos Anjos
- Marcelo Lapertosa
- Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
- Marcelo Oho
- Marcelo Perin
- Marcelo Seara Mendonça
- Marcio Dias
- Marcio Moreira Guimarães
- Marco Antonio Fogaça
- Marco Menezes
- Marcone Francisco Lira Barbosa
- Marcos André Macedo Martins
- Marcos Borges
- Marcos Farias
- Marcos Goulart Lima
- Marcos Junqueira Braga
- Marcos Mazo
- Marcos Rodolfo

- Marcos Santos
- Marcus Antônio Santana Santos
- Marcus Araujo Matildes
- Marcus Botelho
- Marcus Leopoldino
- Mario Felipe Rinaldi
- Marlon Ricardo
- Martinez Crizel Nunes
- Mateus Fuzzato
- Mateus Guida
- Matheus Cardozo
- Matheus Carolino Melo
- Matheus Coelho
- Matheus De Mattos Ribeiro
- Matheus Henrique Reis De Aleluia
- Matheus Hobit
- Matheus K. Steinbach
- Matheus Macedo
- Matheus Peixoto
- Matheus Peregrina Hernandes
- Mathias Barbato Bloch
- Matos Cr
- Mauricio Bomfim
- Maurício Carneiro
- Mauricio Martins Jorge João
- Mauricio Mendes Da Rocha
- Mauricio Michel Klagenberg
- Maurício Silva Araujo
- Max Fischer
- Max Freitas
- Maykol Ronne
- Mayra Farias Silva
- Michael Wevanne Xavier De Santiago
- Micheli Rick Dos Passos
- Miguel Peters
- Mikael Maraschin
- Mitae Do Mato
- Mitelus Morion
- Muriel Ventura
- Murilo Mendes
- Murilo Vieira Guidoni
- Muryllo Araujo Costa
- Naldo Master
- Nando Machado

- Narciso Dos Santos Filho
- Nathan Arocha
- Nathasha Paixao
- Nefhar Rocha Dos Santos
- Nehru Moreira De Sousa
- Neilson Soares Cabral
- Nicolas Lima Pacini
- Nicolle Mathias De Almeida
- Nikolas Martins Brandão Oliveira
- Nikos Elefthérios
- Olidiomar Dos Santos Da Cunha
- Pablo Henrique Marques Soares
- Panda Vital
- Patrick Zanon
- Paulo Augusto Galembeck
- Paulo C. Holanda
- Paulo Cecere
- Paulo Fernando Gomes Velloso
- Paulo Henrique
- Paulo Henrique Da Silva Pedro
- Paulo Henrique Nunes
- Paulo Herique Dihl
- Paulo Ítalo Medeiros
- Paulo Ramon Nogueira De Freitas
- Paulo Roberto De Faria Junior
- Paulo Vitor
- Pedro Arthur Pinto Bravo Durão
- Pedro Cagnoni Parma De Melo
- Pedro Cesar Bento Mendes
- Pedro Curcio
- Pedro Godeiro
- Pedro Henrique Canova Mosele
- Pedro Henrique Guimarães Ramos Pires
- Pedro Henrique Rodrigues Loureiro
- Pedro Henrique Seligmann Soares
- Pedro Lunaris
- Pedro Mansur
- Pedro Netto
- Pedro Paulo Silva Pimentel
- Pedro Victor Da Silva Ferreira
- Pedro Vitor Schumacher
- Péricles Vianna Migliorini
- Peterson Lopes
- Philippe Pittigliani Magnus

- Phillipe Ferreira De Lyra
- Pitterson Marcus De Paula Reis
- Rafael 47
- Rafael Agostinho
- Rafael Artur
- Rafael Bezerra
- Rafael Blotta
- Rafael Cmb
- Rafael Da Costa Bezerra
- Rafael Da Silva Moreira
- Rafael Da Silveira Melo Devera
- Rafael De Andrade Teixeira
- Rafael De Oliveira Lima
- Rafael Duarte Pinto De Oliveira Coelho
- Rafael Ferraz
- Rafael Lichy
- Rafael Louriçal
- Rafael Miranda
- Rafael Monteiro
- Rafael Nicoletti
- Rafael Panczinski De Oliveira
- Rafael Portella
- Rafael Ricardo Martinho Vigil
- Rafael Sangoi
- Rafael Santiago Dantas
- Rafael Schreiber De Souza
- Rafael Silva
- Rafael Soares Da Costa
- Rafael Vieira Alexandre
- Ramiro Alba Alba Filho
- Rannyere Xavier
- Raphael Batista
- Raphael Bezerra
- Raphael Carlos
- Raphael Everton Gonçalves Da Silva
- Raphael Fernandes
- Raphael Galimbertti
- Raphael Martinelli Barbosa
- Raphael S. Nunes
- Raphael Soma
- Raquel Gutierrez
- Raul Galli Alves
- Raul Guimarães Sampaio
- Raul Pinheiro

- Raul Santana Lopes
- Reginaldo Santiago
- Renan Neto
- Renata C B Lzz
- Renato Cabral Lemos
- Renato Da Cunha Silva
- Renato De Faria Cavalheiro
- Renato Motta
- Renato Paulo Nicácio Pedrosa
- Renato Venturini Matrangolo
- Renzo Rosa Reis
- Ricardo César Ribeiro Dos Santos
- Ricardo Da Silva Ramada
- Ricardo Dall'Olio
- Ricardo De Oliveira Souza
- Ricardo Mallen Machado De Souza
- Ricardo Pereira Ramalho
- Ricardo Santos
- Ricardo Telino Neves
- Richard Sassoon
- Roberto Levita
- Roberto Marinho Oliveira
- Robertson Schitcoski
- Robson De Braga Castelo Branco Junior
- Rodolfo Angeli
- Rodolfo Araujo Rodrigues
- Rodolfo Caravana
- Rodolfo Cavalcante
- Rodolfo Santos Jeronimo
- Rodrigo Aparecido De Toledo
- Rodrigo Bina
- Rodrigo Borges De Castro
- Rodrigo Canalle De Freitas
- Rodrigo Chaves
- Rodrigo Colts
- Rodrigo Da Silva Santos
- Rodrigo D'Amico
- Rodrigo Lopes
- Rodrigo Lopes
- Rodrigo Marques
- Rodrigo Montecchio
- Rodrigo Moreira Araujo
- Rodrigo Quaresma De Andrade
- Rodrigo Silveira Pinto

- Rodrigo Soares De Cerqueira
- Roger Guidi
- Rogério Fabiano Dos Passos
- Ronald Luis Silva Siqueira
- Ronaldo Akio
- Ronaldo Rodrigues De Araujo Dos Santos
- Roque Francisco
- Rubens Mateus Padoveze
- Sairo Santos
- Samuel Filizzola
- Sanderson Átomo
- Sandro Da Silva Cavalheiro
- Sasukerdg Mendes
- Saulo Cavalcanti
- Sebastião Augusto Pedroso
- Sérgio Augusto Rodrigues Junior
- Sérgio Gomes
- Sergio Henrique Mello
- Seuraul
- Shoyos, O Molho
- Shur Stephano
- Solar Entretenimento
- Soren Francis De Rezende Santos
- Spike Thales
- Suko D. Lemon
- Sulleman Silva Martiniano
- Tales De Azevedo E Vasconcellos
- Tales Pereira
- Talles Magalhães
- Tayara De Paula Fernandez
- Thadeu Fayão
- Thales Campelo
- Thales Coletti Gagliardi
- Theógenes Rocha
- Thiago Barz
- Thiago Colás
- Thiago Cordeiro
- Thiago Costa
- Thiago De Oliveira Goncalves
- Thiago Destri Cabral
- Thiago Duarte De Souza
- Thiago Façanha
- Thiago Henrique
- Thiago Moura

- Thiago Nicolas Szoke
- Thiago Ozório
- Thiago Pacheco
- Thiago Paulino Dos Santos
- Thiago Pkm
- Thiago Roberto
- Thiago Zenark Reis
- Thomas Delfino Soares
- Thyago Athayde
- Tiago Alexandrino
- Tiago Alves Araujo
- Tiago Barbosa Da Fonseca
- Tiago Cubas
- Tiago Magalhães Lyrio
- Tiago Monnerat De F. Lopes
- Tiago Moura
- Tiago Rafael Vieira
- Tiago Reis Dutra
- Tiago Soares
- Tom Azevedo
- Tomás Troppmair
- Tony D'Avila De Souza
- Uelerson Canto
- Vagner Abreu
- Valdo Nóbrega
- Vevé Leon
- Vicente Fonseca
- Victor Alexsandro
- Victor Hugo Carneiro Ferreira
- Victor Hugo Martins
- Victor Hugo Simões Santos
- Victor Miranda Rangel Silva
- Vinicio Felix Justino
- Vinicius Camargos
- Vinicius Dinofre
- Vinicius Eduardo
- Vinícius Ferreira
- Vinicius Freitas
- Vinicius Freitas
- Vinicius Gomes Alfama
- Vinicius Lacerda
- Vinicius Rodrigues
- Vinícius Rodrigues De Freitas
- Vinicius Rodrigues Gonçalves
- Vinicius Romano

Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Moura Do Carmo
Vitor Kern
Vitor Oliveira Nascimento
Vitor Zel Calderaro
Viviane Barbosa
Viviane Pereira Silva
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Chiba
Wagner Rodero Junior
Wallace Garradini
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Warnei Oliveira
Wefferson David De Souza Silva
Wel Rodrigues
Wellington Poi
Welson Pereira Dos Santos
Werneck De Sá
Wesley Francisco Da Silva
Wid Mark
Will
William Halter Batista
Willian Vitorino
Wilson Do Monte Cerqueira Junior
Woney Andrade Nunes De Souza
Www.Rpgesus.Club
Wying Yang
Yanes Tomaszewski De Souza
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Nóbrega
Zai De Baixo

Conselheiros

Abelardo Dantas Álvares
Ademir Nistrador
Adriano Anjos De Jesus
Adriano De Souza Quast
Adriano Guido
Adriano José Teixeira
Adriano Neves Quaresma Da Silva
Adriano Nogueira
Adriano Peres
Agamenon Nogueira Lapa
Agostinho Bartolomeu
Alan Santos
Alberto Pereira De Paiva Filho
Alcione Cardoso
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandra Rodrigues
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Angelo
Alex Azevedo
Alex Eustáquio Gontijo
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexander Rodrigues Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Bonnamain
Alexandre Dos Santos Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Pytel
Alexandre Santos
Alexandre Sarmento
Alexandre Silva Dias
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alfredo Santos Júnior
Allan José Da Silva Pinto
Allan Vieira
Alonso Marinho Horta
Alysson Cunha
Alysson Silveira
Amanda Mattos Della Lucia
Amauri Silva Lima Filho
Ana Cristina Rodrigues
Ana Passos
Anderson Almeida
Anderson Costa Soares
Andre Andrade
André Bessa
André Centeno De Oliveira
Andre Cesar Lino
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
André Lima Dos Santos
André Luiz
Andre Luiz Jacintho
André Martuscelli Do Amaral
Andre Ramos
Andre Roberto Felipe
André Soares
André Vazzios
Andre Veras Melo
Andrey Catellan
Anesio Vargas Junior
Angelo José De Oliveira Zimmermann
Antonio Eduardo Pires Martins
Antonio Henrique
Antônio Henrique Botticelli
Armando Candido Bueno Neto
Artur Barroso Mirço
Artur Duduch
Athus Ferreira
Augusto César Duarte Rodrigues
Azrael Lima
Banzo Bruno
Basic Mountain Game Shop
Bernardo Pires Caron
Bernardo Stamato
Bianchi Nogueira Teixeira
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno D. Coimbra
Bruna Alencar
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Carvalho De Paula
Bruno Cobbi Silva
Bruno Cury
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Fernandes
Bruno Gabriel Pereira
Bruno Gomes Da Fonseca
Bruno Leão Pereira
Bruno Pozzi
Bruno Ruaro Confortin
Bruno Ruas Meirelles De Fraga
Bruno Teixeira
Bruno Teixeira
Bruno Teixeira Maia
Bruno Trejes
Bruno Vieira
Brunuz
Cadu Fernandes
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Andrade
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Guerrero
Caio Vinicius
Caique Felipe Serafim Dos Santos
Calleu Fuzi
Calvin Semião
Camila Gamino Da Costa
Camilo Torres
Carine Ribeiro
Carlo Marcelo Revoredo Da Silva
Carlos Castro
Carlos Dalben
Carlos Eduardo Souza
Carlos Frederico Veiga
Carlos Gomes
Carlos Laurentino
Carlos Rosas
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Castilho Sousa Oliveira
Cavaleiro Morto
Célio Júnior
Celso Giordano Tonetti
Celso Gonçalves
Cesar Haggstron
Cesar Hitos Araujo
Cesar Renato Silva Dos Santos
Cezar Martins
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Cláudio Oliveira
Claudio Simões
Cleber E Morellato
Cleber Junior
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Dan De Paula
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Martins Ferreira
Daniel Nogueira
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Daniel Serafim
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Cruz
Danilo M. Lemos
Danilo Menezes
Danilo Sales Barbosa
Danilo Sarcinelli
Dante Souza E Souza
Davi A. Sodré Rocha
Davi De Abreu Costa
Davi Freitas
Davi Marcos
David De Andrade Nunes
David José Neves Baldi
David Ramalho
Denis Carvalho
Denis Petri
Denison Martinelli
Derek Moreira
Desertneo Legends
Desmond Le Avner Quevedo
Dickson Luz
Diego Bonfiglio
Diego Figliero
Diego Lira
Diego Pereira
Diego Toniolo Do Prado
Dimitrius H. Alves
Diogo Couto Oliveira
Diogo Mathias
Diogo Souza Da Silva
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doc Lagoon
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Dos Santos Silva
Douglas Faquin Bueno
Douglas Vieira Dias
Dyego Freire
Éder Dzr Fialho
Eder Lage
Éder Mark Filo-Creão Lima
Edgar Cutar Junior
Edney “Interney” Souza
Edu Costa
Eduardo Augusto
Eduardo Bailo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Braga
Eduardo Da Silva Cardoso
Eduardo Damacena Manhães
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Ferreira Dos Santos
Eduardo Galvão Zolin
Eduardo José Reis
Eduardo Kadosh
Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Sirangelo
Eduardo Zimerer
Elvis De Lima Pereira
Elvys Da Silva Benayon
Enzo Venturieri
Erich Chaves
Erick Nunes
Estevão Costa
Etimar De Moura Crescêncio
Evandro Silveira De Pontes
Evelini Cruz Andrade
Everton Mochetti Segura
Fabiano Sampaio Sales
Fabiano Silveira
Fábio Alexandre Da Silva
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fábio Gicquel Silveira
Fábio Henrique
Fábio Moraes
Fabio Navarro
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Roberto Leite De Souza
Fábio Rodrigues Dos Santos
Fabricio De Matos
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Felipe Asfora
Felipe Baía
Felipe Barreto
Felipe Castilho De Camargo
Felipe Daguano
Felipe Damorim
Felipe Intasqui
Felipe Leite
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Nunes Porto
Felipe R. Brasil
Felipe Rizardi Tomas
Felizz Alcantara
Fellipe Denser
Fernando Abdala Tavares
Fernando Borges
Fernando Modesto Dutra
Fernando Severiano Gomes Rodrigues
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Luiz
Fiori Zonta
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flavio Valladão Ferreira
Francis Biazon
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Simões Porto
Francisco Villalva Neto
Franco Guglielmoni
Frederico Jose Ribeiro Franca
Frederico Moreira
Gabriel Americano Rezende Filho
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Lopes
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Portugal
Gabriel Queiroz De Sousa
Gabriel Rocha Bittencourt De Castro
Geliard Barbosa
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gian Felipe Duarte Reinoso
Gilberto Arthur
Gilberto Eiji Yoshida
Gilvan Gouvêa
Giordanni Ferreira Soares
Giovani Gomes
Giuliano Soares Gonçalves
Giuliano Vieira Sant’Anna
Givanio Jose De Melo
Gláucio José Magalhães
Glauco Lessa
Glauco Madeira De Toledo
Gorgônio Bulhões
Gregório Tkotz
Gugu De Abreu
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Batista Das Dores
Guilherme Carneiro
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme De Souza Pimentel
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Degering
Guto Santos
Haniel Ferreira De Paiva
Harley Lucas Gonçalves
Harry Carvalho
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Fabres
Henrique Kpta
Henrique Santos
Henrique Soares Silva
Henry Christian Moreira
Herbert Aragão
Hermann Oliveira
Higor Rodrigues
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Humberto Moreno Tacca
Humberto Villela
Hyago Pereira
Ibrahim Cesar
Ícaro Cardoso Da Silva
Icaro Issa
Igleson Freire De Figueredo
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor De Morais Alexandre
Igor Pignaton
Igor Silva
Ilidio Junhior
Iracema Caroline Doge
Ismael Alcântara Da Silva
Ismael Marinho
Italo Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Jaime Daniel Rodríguez Cancela
Jaime De Andruart
Jairo Neto Araujo De Almeida
Jean Blaskoski
Jean Felipe Giacomoni
Jean Felsky
Jeferson Marques
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Floyd Conz
Jefferson Frias
Jefferson Neves
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
Jim Anotsu
João Antonio
João Claudio Pereira Da Costa
João Henrique Pereira De Almeida
João Lira
João Lucas Roriz
João Paulo Da Silva
João Pedro Andrade
Joao Pereira
João Queiróz Gonçalves
João Renato Paulon
João Ricardo Bittencourt
João Rodolfo Paschoaletto Possani
João Victor Gomes Lopes
João Victor Lessa Nunes
João Zonzini
Joaquim Silva
Joderlan Oliveira
Jonas Farias
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Caffé
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
Jorge Vieira
José Alexandre Buso Weiller
José Elso
José Emygdio
José Fontenele
José Guilherme De Souza Silva
Jose Gustavo Loureiro C. Silva
José Ribeiro Junior
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Torena Hernández
Julierme
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karina Edith Castro Sander Morais
Karlane Fernandes Teixeira
Kayser Martins Feitosa
Keine Martins
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Kelvyn Kalyl Araujo Mota
Keyler Queiroz Cardoso

Le Seigneur Des Faits
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Casanova
Leandro Ferreira De Jesus
Leandro Franco Miranda
Leandro Godoy
Leandro L. C. E Rodrigues
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Pugliesi
Leandro Sardim
Leandro Silva Cavalcanti
Leo Aguiar
Leon Cleveland
Leon Santos
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Falcão
Leonardo Léo
Leonardo Marques
Leonardo Mendes
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Peixoto
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Ribeiro Dantas
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Livia Andrade
Lobinhu Costamilan
Lobo Lancaster
Lourenço Vilar
Luana De Pinho Zenha
Lucas Almeida
Lucas B. Mattos
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Bogard
Lucas Fowl
Lucas Humberto
Lucas Pereira Baumgartner
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Santos Borba De Araujo
Lucas Silva De Deus
Lucas Tanaka
Lucas Tessari
Lucas Viana
Lucian Ks
Luciana Cruz Bianco
Luciano Del Monaco
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Oliveira
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luigi Doria
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Benedito Aidar Gavioli
Luiz Castro
Luiz Eduardo Teixeira
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Henrique Moreira
Luiz Junior
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Tanure
Luke Salimene
Mamute Felipe De Lucca
Manoel Carlos Alves Dos Reis Junior
Manoel D'Mann Martiniano
Marcel Godoy
Marcello Bicalho
Marcello Duarte Crescencio
Marcelo Cardoso Figueiro
Marcelo Castro
Marcelo Cecconi Portes
Marcelo De Carvalho Ortolani
Marcelo Menezes
Marcelo Miguel
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo T Tomita
Marcelo Zem
Marcio Augusto Silva De Souza
Márcio Henrique Carvalhal
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Bym Veloso
Marco Fischer
Marco Paulo Brito De Almeida Mainart
Marcos Felipe
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Balla
Marcus Rocher
Marcus Sant'Anna
Marcus Souza
Marcus Vinicius De Souza Lima
Marcus Vinicius Domingues Das Chagas
Marcus Vinicius Lemos
Marcus Vinicius Pretti
Marina Ferreira De Oliveira
Mário Bastos
Mario Eduardo Cioffi
Mario Maclir
Marlon Eduardo Gonçalves
Marlos C. Machado
Mateus
Mateus Trigo
Mateus Winck
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Esser Schneider
Matheus Faria
Matheus Farina
Matheus Feron
Matheus Martins De Oliveira
Matheus Primo
Matheus Ramos
Maximiliano Rohrer
Maycon Diogenes Dos Santos Da Silva
Mia Alexandra
Michael Lennon De Moura
Mickhail Seraph
Miguel Souza Silva
Mr.Frank
Murilo Melleiro
Natasha Jorge Freitas
Nathan Gurgel
Neidilson Soares Galvão
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicolas Lanza Flores
Nicole Mezzasalma
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Norberto Silva
Odmir Fortes
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrick Escobar
Patrick Maciel Campos
Paulo Guimarães
Paulo Halliwell
Paulo Henrique
Paulo Henrique Farias Dos Santos
Paulo Henrique Procopio Da Silva
Paulo Ribeiro Da Silva
Paulo Roger
Paulo Teixeira
Paulo Tuppy
Paulo Victor Martins
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Anselmo
Pedro Henrique Crogite Pohren
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Lima
Pedro Lopes
Pedro Machado
Pedro Maranhão Pinheiro Meireles
Pedro Panhoca Da Silva
Pedro R De Jesus
Pedro Rafael De Paula
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Ramises Leopoldino De Mesquita Martins
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Tasman
Péricles Da Cunha Lopes
Pietro Vicari
Porfírio Ferreira De Queiroz
Possidônio Cunha
Prof.Zeh
Rafa Juri Barbosa
Rafa Rossetti
Rafael Araujo
Rafael Baquini Bueno
Rafael Beckmann Genú
Rafael Cardoso
Rafael Costa
Rafael Duarte Collaço
Rafael Freire
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Klauz
Rafael Lima
Rafael Lohmann
Rafael Machado Saldanha
Rafael Monte
Rafael Padilha
Rafael Rafindio
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Silveira Da Silva
Rafael Sirotheau
Rafael Souza
Rafael Souza Oliveira
Rafael Tota
Rafael Werneck
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Marques Borges
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Araujo
Raphael Barros
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Rariel Clay Jaras De Lima
Raul Dantas Mafaldo Rocha
Rauldouken O'Bedlam
Rayser Kevin
Reinan Tk Reis
Renan Carvalho
Renan Da Annunciação
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Bruno Faria De Oliveira
Renato Flores Lima
Renato Potz
Renê Sbrissa
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Gambaro
Ricardo Junior Muller
Ricardo Okabe
Ricardo T. Mendes
Roberto Chu
Robson Araujo
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodney Mendonça Venâncio
Rodolfo Xavier
Rodolpho Rangel De Barros
Rodolpho Rodrigues Almeida
Rodrigo Arraes De Abreu
Rodrigo Basso
Rodrigo Corrêa De Godoy Camargo
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Da Silva Santa Rita
Rodrigo Dani
Rodrigo De Salles
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fittipaldi
Rodrigo Henriques
Rodrigo Keiji
Rodrigo L Provietti
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Paneghine
Rodrigo Santos Da Silva
Rodrigo Sávio
Rodrigo Tadeu
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Roger Firak Zorzi
Rogerio Epp Quintana
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Rômulo Gonçalves Ribeiro
Romulo Jorge Martins
Rômulo Ribeiro
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Ruy Lopes De Barros
Ryan Henrique Bezerra Cardozo
Sadon França
Salvaterra Erra
Salvio Batista
Sandro Ripoll
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sávio Luiz Leite Barros
Sérgio Henrique Silva Aguiar
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Tadeu Augusto Bustamante Dias
Tamires Lazaretti De Souza
Tarcísio Nunes
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thamires Dos Santos Pereira
Theo Ribeiro De Barros
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Freitas
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Massimino Suarez
Thiago Mello
Thiago Miller
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Santos Dos Santos
Thiago Silva
Thiérri Parmigiani
Thomas A. De Souza
Tiago Carvalho Oaks
Tiago César Oliveira
Tiago Garcia
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tomaz Santa Rosa
Uberlan Rodrigues Pimenta
Ugo Portela Pereira
Uriel Maia
Valdir Rafael Chagas
Vanderlei Bastelli Filho
Vandersson Carvalho
Vandir Ferreira Dutra Junior
Vasco Sagramor
Vicente Gomes Pinto
Victor B. Cavalcante
Victor Cabral Xavier Sarmento De Figueiredo
Victor Castro De Sa
Victor Hernandes
Victor Jander
Victor Lagoas
Victor Leal
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinicios Neves
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius Crespilho
Vinicius De Souza Leal
Vinicius França Basto
Vinicius Gutheil Schmitt
Vinícius Lemos
Vinícius Matioli Marconi
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Obadowski
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Weizenmann
Vitor Abreu Marques
Vitor Albani
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Matias Chaves
Wander Souza
Wellington Barros Moraes
Wellington Vieira
Wellington Vieira Ferreira
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Willame Fonseca Dos Santos
Willian Alencar Humphreys
Wolley Guedes Coimbra
Ygor Medeiros
Yudi Ohara
Yuri Duarte Porto
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Saiyé Da Rocha Miranda
Yves Souza
Yves Souza Dos Santos
ザイテス ウォーカー

CAPA

Não tem como começar a falar da capa da edição 116 sem falar sobre o Lobo Borges. É muito impressionante a evolução da arte dele, que já era de um nível bem alto lá atrás, quando começamos a série.

Se você acompanha *LEDD*, sabe que infelizmente tivemos que desacelerar a produção no último ano, por uma série de dificuldades alheias à nossa vontade. Esta capa representa também a volta da série. E estampa claramente o quanto o Lobo sentia falta de desenhar os personagens!

O desafio aqui era tentar sintetizar o que foi o primeiro volume, sem deixar de mostrar o futuro da série. A solução foi juntar o cast no cenário simbolo do episódio um — a prisão Hardof -— mantendo os personagens com o visual que será usado no Volume 5.

Abaixo você confere a primeira versão em preto e branco, a segunda usando o contraste do fundo cinza para teste de cor, e a última, quase finalizada, antes dos efeitos finais no fundo e com a posição definitiva dos personagens.

J.M. TREVISAN

LEDD

Era o agora longínquo ano de 2011 e existia faz algum tempo toda uma cena de pequenos blogs de RPG.

Um ano antes eu tinha decidido que escrever se tornaria algo que levaria a sério, mas não sabia muito bem onde começar. Comecei nos fóruns da editora Jambô e constatei um fato: quando você compartilhava um conto ou material sobre Tormenta as pessoas liam. E comentavam.

Membros de pequenos e grandes blogs interagiam uns com os outros naquele espaço e isso era muito legal. Tudo que alguém que estava começando podia desejar: ser lido por alguém.

Corta a cena. Muda o ângulo.

No mesmo ano, **J.M Trevisan**, roteirista e um dos criadores do cenário, anunciou um novo mangá ambientado em *Tormenta* — assim como no passado existira *Holy Avenger*.

Mas *LEDD* seria totalmente diferente. Você não compraria em bancas. Toda a leitura seria completamente gratuita e de qualidade, no site da editora. Se você gostasse, adquiria o encadernado em livrarias (o que fiz com os dois primeiros volumes, posteriormente). Além disso, seria um *shonen* — mangá de aventura —, com arte do então estreante **Lobo Borges.** Era, bom, com o perdão da palavra, do caralho. Você olhava a capa com os personagens contra a fortaleza Hardof e imaginava um troço numa vibe meio *Dragon Quest*. O quadrinho já nascia nostálgico. Mas aquela arte ainda ia evoluir muito e a premissa simples de um garoto buscando por suas memórias ia se tornar muito mais.

Nunca fui um fã com conhecimento enciclopédico de mangás ou mesmo quadrinhos. Minha praia sempre foi livros e filmes. Porém, sou fã de *Tormenta* desde que me formei como pessoa.

E quando sobre que o quadrinho ia sair, fiquei empolgado como leitor. E também como produtor de conteúdo. *LEDD* era um território virgem, inexplorado. Aí sim, malandro! Imagina a quantidade de material novo e *posts* pra blog que dava pra tirar dali?!

Fiquei de escrever material de RPG baseado na série, mas acabei me concentrando em resenhas. Pequenas análises cabeçudas de cada episódio que ia saindo. O que eu gostei e o que eu não gostei. E teorias. Muitas teorias. Quem é Ledd? O que aconteceu com Ripp? Quem é o vilão misterioso de bigode? Nada muito diferente do que pessoas fazem hoje em dia com séries de TV.

Lendo de novo, fico com certa vergonha e não entendo metade do que aquele meu eu do passado estava falando. Ele acertou algumas coisas, é verdade! Mas era de uma pretensão absurda, não entendia direito da mídia sobre a qual estava falando e, me parece visível, estava na maior parte do tempo tentando encher um espaço em branco com palavras.

Mas por algum motivo fui lido. E um dos leitores era também um dos criadores do quadrinho. E achou as teorias legais. E quando *LEDD* ganhou um site novo, fui chamado pra passar meus posts pra lá e produzir conteúdo. Sinopses, biografias de personagens, resumos. Foram as primeiras peças de cobre que consegui escrevendo na vida.

E os volumes foram saindo, muitas coisas foram respondidas. Outras apresentadas, e o quadrinho continuou, hoje a caminho de seu quinto volume.

E eu também continuei. Publiquei uma aventura de RPG. Depois um conto (e mais outro nessa edição da revista!). E se hoje tenho a oportunidade de escrever sobre algo que gosto, foi porque resolvi não ficar só na nostalgia e dar chance para algo novo dentro em um mundo que já conhecia e amava.

Nesta edição pude saldar parte da minha dívida e trazer uma pouco de todo aquele material de RPG que enrolei e nunca escrevi.

DAVIDE DI BENEDETTO